joystick soluces

119

DEUS EX

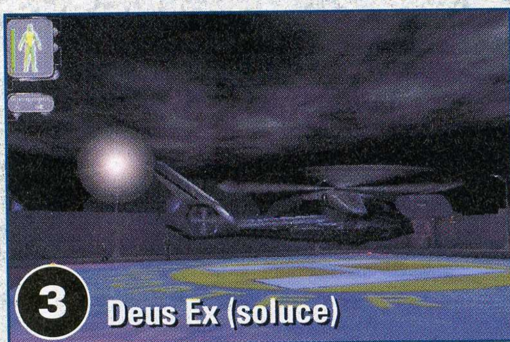
SOLUCE

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°119

sommaire





édito

Il faut remonter loin dans le temps (une heure ou deux) pour trouver un jeu aussi prenant que Deus Ex (oui, parce qu'il y a une heure ou deux, je jouais à Homeworld Cataclysm et c'est trop puissant). Il nous semblait donc normal de vous en proposer la solution complète ou presque, la dernière mission étant reportée au Booklet du mois prochain. Sinon, ici, tout va bien. Et chez vous, c'est cool ? Bon ben, à plus tard alors.

JOYSTICK SOLUCES 119
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez,
Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Sonia Jensen
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 119
de Joystick est une publication HDP

SOLUCE

Deus Ex



À l'heure où nous vous proposons cette aide de jeu, la version française n'est toujours pas dans les bacs. Ne m'en veuillez donc pas d'avoir gardé pas mal de mots issus de la version originale. Surtout que je n' entrave quasiment rien à la langue anglaise. Faute de place, il ne manque que la partie finale, que vous trouverez dans le prochain numéro. Quoi qu'il en soit, Deus Ex est certainement l'un des meilleurs titres que nous ayons eu cet année, et au cas où vous seriez en carafe, j'espère que ces quelques lignes vous aideront à tailler la route...

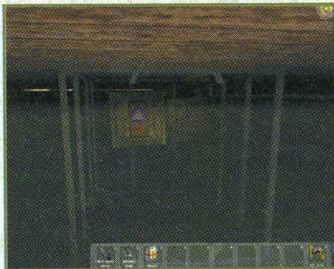


Tableau 1

Tableau 2

Tableau 3

CONSEILS DE BASE :

Pour avoir terminé le jeu deux fois, j'ai pu me faire une idée sur la gestion des munitions et des compétences qu'il faut augmenter en priorité. Lorsque vous débutez la partie, vous avez cinq mille points à distribuer dans les onze compétences qui vous sont proposées (Tableau 01). Pour bien commencer, je vous conseille d'augmenter une fois l'ordinateur, une fois le crochetage de serrure et une fois le fusil. Pour ma part, j'ai conservé les points que j'ai acquis par la suite pour pousser ma compétence pour les fusils à fond le plus rapidement possible. Car il faut savoir que lorsque vous serez maître en la matière et que vous aurez un fusil de snipe, votre vie deviendra tout de suite plus agréable, puisque vous pourrez dégommer les tourelles et les caméras. La deuxième compétence que j'ai augmentée ensuite est celle des ordinateurs : lorsque vous serez à fond, vous pourrez pirater les distributeurs de billets de banque, ce qui vous permettra d'amasser pas mal de thune. Très utile lorsque vous voulez acheter des armes ou des munitions. Faites ensuite progresser votre niveau en crochetage de serrure, car vers la fin, vous risquez d'en souffrir si vous n'avez pas un niveau correct.



Les pouvoirs spéciaux que vous récolterez au fur et à mesure de votre progression vous seront parfois très utiles (Tableau 02). Vous pourrez vous rendre invisible, résister aux environnements radioactifs, aux attaques électriques, vous régénérer...

Suivant l'attitude que vous aurez choisie au cours du jeu, à vous de voir ce qui vous convient le mieux.

Pour ce qui est des armes, le snipe, le fusil à pompe, le fusil d'assaut et le lance-roquettes doivent faire partie de votre panoplie de base (Tableau 03). L'avantage du lance-roquettes est que vous pourrez ouvrir certaine portes, ce qui vous évitera d'utilisez des lockpicks. Vous pourrez aussi détruire les caméras de surveillance ainsi que les mitrailleuses, ce qui s'avère assez pratique dans certains cas.

Pour finir, je vous conseille de faire une sauvegarde rapide à chaque fois que vous devez







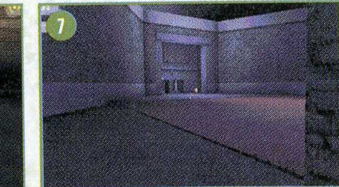
ouvrir une caisse ou une porte, afin de savoir si cela en vaut réellement la peine. N'hésitez pas à fouiller tous les endroits possibles pour accumuler un maximum de points d'expérience. Maintenant, let's go…

NYC – LIBERTY ISLAND

Avancez un peu et prenez le pied-de-biche qui se trouve sur la droite, puis parlez à votre frère (Photo 01). Lorsque ce dernier vous proposera de choisir une arme, prenez le snipe. Cassez ensuite les deux caisses pour récupérer des items, puis allez à gauche pour trouver deux autres caisses sous l'eau à droite des escaliers (Photo 02). Avancez sur le ponton jusqu'à ce que vous entriez dans le vif du sujet. Lorsque vous serez sur la grande place, allez sur la gauche pour découvrir une petite trappe, dans laquelle vous trouverez des robots médicaux qui vous permettront de vous régénérer à tout moment (Photo 03). Afin d'être le plus discret possible, utilisez le pied-de-biche pour éliminer les gardes en silence. Économisez vos munitions le plus possible. Allez vers l'est en prenant soin de ne pas vous faire repérer, puis éliminez tranquillement vos ennemis afin de récupérer ce qu'ils portent sur eux. Avancez jusqu'à un bunker, pour y entrer ensuite (Photo 04). Montez sur la petite échelle pour récupérer un multitool sur la caisse, puis cliquez sur le Data Cube qui se trouve un peu plus loin. Vous allez récupérer un password qui vous permettra d'entrer dans les ordinateurs qui gèrent la surveillance. Vous pourrez de la sorte éteindre les caméras, donner l'ordre aux mitrailleuses de tirer sur vos ennemis et ouvrir certaines portes. Vous pouvez désactiver la machine qui se trouve à côté en utilisant un multitool, mais je vous conseille de le garder pour la suite (Photo 05). Récupérez les items qui se trouvent de l'autre côté et upgradez votre snipe si vous en avez un. Ressortez du bunker et allez à gauche pour continuer dans le même sens. Vous verrez ensuite un autre dock sur votre droite, sur lequel vous allez rencontrer Bum (Photo 06). Dites-lui qu'il peut vous faire confiance et fouiller la bateau qui a coulé pour récupérer un fusil à pompe et de quoi améliorer vos armes. Vous arriverez ensuite devant une grande porte gardée par une mitrailleuse et un petit robot (Photo 07). Attendez que le robot soit loin et servez-vous de l'ordinateur pour neutraliser les caméras et les mitrailleuses, en entrant les mots de passe NSF001 et SMASHTHESTATE. Entrez dans le bâtiment et éliminez les gardes qui se trouvent dans le hall, puis allez au fond à gauche pour soulever une petite grille qui vous permettra d'accéder à un conduit. Visitez ce dernier pour récupérer quelques bricoles, avant d'aller libérer Gunther Hermann (Photo 08). Vous pouvez déclencher les alarmes s'il n'y a plus de monde. Maintenant, vous allez monter tout en haut de la tour en prenant soin de ne pas vous faire surprendre par les gardes. Lorsque vous arriverez tout en haut, faites attention aux grenades à gaz que vous pourrez récupérer si vous êtes assez rapide. Vous tomberez ensuite sur le chef des terroristes, que vous devrez questionner sur la livraison (Photo 09). Maintenant que toute la zone est sous contrôle, vous allez













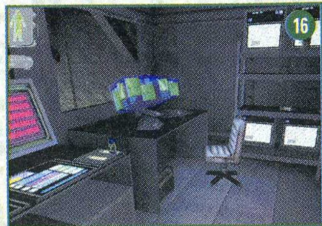
gagner le quartier général, qui se trouvait sur la gauche lorsque vous êtes sorti du premier dock. Lorsque vous serez devant l'entrée, dirigez-vous vers la gauche pour trouver une petite baraque verte. Récupérez tous les items qui se trouvent dans cette zone puis entrez dans le quartier général.

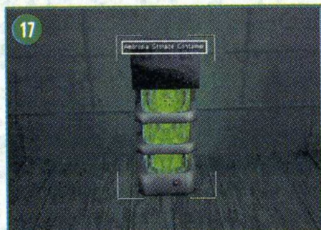
NYC-UNATCO HQ

Avancez et cliquez sur le scanner pour ouvrir la porte **(Photo 10)**, puis descendez et allez dans la salle de repos qui se trouve à côté de votre bureau pour discuter avec Anna Navarre **(Photo 11)**. Passez ensuite dans le bureau de Joseph Manderley pour connaître la suite des opérations. Allez au niveau trois et visitez toute la zone afin de récupérer le maximum d'items, puis retournez voir le boss **(Photo 12)**. Lorsque vous aurez fini le briefing, sortez du quartier général et prenez le bateau qui se trouve sur le quai, à l'endroit où vous avez commencé le jeu. Avant de partir, prenez la nourriture qui traîne un peu partout car vous allez en avoir besoin pour la suite.

NYC-BATTERY PARK

Lorsque vous arriverez sur le quais, discutez avec le gosse et donnez-lui quelque chose à manger afin qu'il vous refile un code qui vous sera fort utile **(Photo 13)**. Retournez-vous et

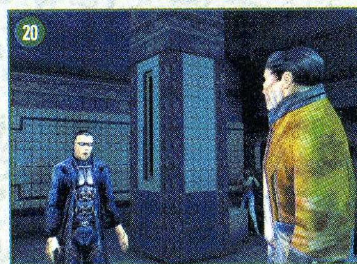




ouvrez le coffre qui se trouve sur le mur, puis entrez le code que vous a donné le môme. Vous avez la possibilité de passer par cette entrée mais toutefois, je ne vous le conseille pas car vous ne pourrez pas neutraliser les caméras et vous risquez d'y laisser des plumes. Avancez et prenez tout de suite à gauche, puis dirigez-vous jusqu'à un bunker où vous allez retrouver Anna Navarre en compagnie de soldats **(Photo 14)**. Placez-vous dans le couloir et tirez une balle sur l'un des rebelles, puis ressortez et planquez-vous. Anna Navarre et ses acolytes s'occupent du reste. Lorsque la place sera nette, ramassez tous les items puis entrez dans la baraque. Donnez à manger au gamin pour qu'il vous donne des infos **(Photo 15)**. Dans la pièce qui se trouve juste à côté, récupérez la Nano Key qui est dans le petit meuble, puis ouvrez la porte. À présent, il vous faut le code pour ouvrir la trappe. Vous le trouverez dans le coffre qui se trouve à côté du gamin, mais si vous n'avez pas d'outils pour

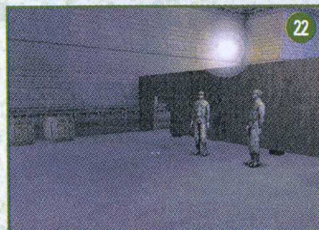






ouvrir la trappe, entrez le nombre 666. Descendez et ouvrez la deuxième porte sur la droite pour entrer dans la salle de contrôle **(Photo 16)**. Piratez les ordinateurs pour neutraliser les caméras et ouvrir une porte. N'essayez pas d'ouvrir le coffre car vous trouverez la Nano Key sur l'un des gardes qui patrouillent en bas. Descendez ensuite les escaliers et tournez tout de suite à gauche pour trouver le container d'Ambrosia **(Photo 17)**. Maintenant, continuez votre chemin en prenant soin d'éliminer les terroristes qui restent ; vous finirez par ressortir par l'endroit où vous avez rencontré le gamin sur les quais. Avancez puis tournez à gauche en avançant vers le nord pour retrouver Anna Navarre **(Photo 18)**. Vous allez maintenant entrer dans le métro pour éliminer les derniers terroristes mais vous devrez préserver la vie des otages. Faites un petit tour pour récupérer quelques babioles, puis passez derrière l'entrée du métro pour


21


22


23

ouvrir une trappe qui vous permettra d'entrer dans les conduits d'aération **(Photo 19)**. Restez bien planqué et neutralisez tous les terroristes avant d'aller parler au clochard qui se trouve au fond de la station **(Photo 20)**. Lorsque vous aurez récupéré tout ce qui traîne, prenez le métro pour passer à la suite.

NYC - HELL'S KITCHEN

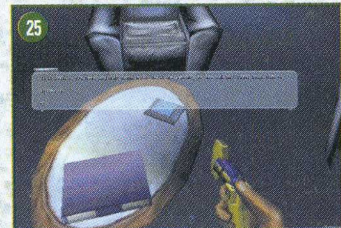
Lorsque vous sortirez du métro, vous rencontrerez votre frère qui vous remettra une Nano Key **(Photo 21)**. Sortez de la station de métro et allez sur la gauche pour tomber sur deux gardes à qui vous allez parler, puis cassez les deux caisses pour récupérer des munitions **(Photo 22)**. Continuez sur le boulevard pour tomber sur une bataille rangée **(Photo 23)**. Donnez un petit coup de main, puis fouillez les cadavres pour récupérer des munitions et une Nano Key. Vous verrez un entrepôt sur la gauche, dans lequel vous allez entrer grâce à la Nano Key, mais si vous ne l'avez pas, vous pouvez passer par la petite fenêtre qui se trouve à droite de l'entrée. Une fois à l'intérieur, servez-vous des multitool pour ouvrir la porte car derrière, vous trouverez un Upgrade Canister. Allez ensuite dans la clinique et parlez à Bum. Si vous voulez vous régénérer, entrez le code 2153 pour avoir accès aux robots médicaux. Sortez de la clinique et allez vers la gauche. Entrez dans une arcade pour voir un


24

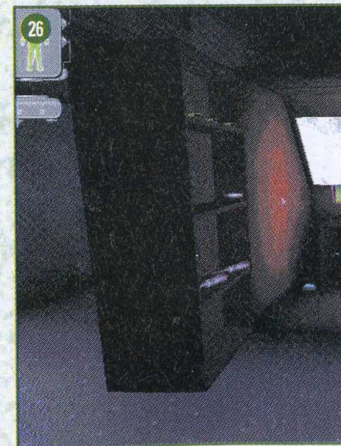
couple en train de discuter. Dites au gars de laisser la fille tranquille et descendez-le **(Photo 24)**. Parlez ensuite à Sandra puis entrez dans l'hôtel pour délivrer les otages. Allez à la réception buter le terroriste et parlez au réceptionniste. Sortez de la réception, allez à gauche dans la cage d'ascenseur pour trouver deux caisses, puis prenez l'échelle pour arriver à l'étage. Éliminez les deux terroristes, puis entrez dans la chambre de votre frère avec la Nano Key qu'il vous a remise à la sortie du métro. Utilisez le Data Cube qui se trouve sur la table pour connaître le code de la porte cachée **(Photo 25)**. Bougez le tableau puis entrez le code 4321 et récupérez tous les items dont vous avez besoin **(Photo 26)**. Allez maintenant dans le bar pour questionner quelques personnes. Interrogez la barmaid puis parlez à l'homme qui se trouve au bout du bar **(Photo 27)**. Offrez-lui une bière afin qu'il accepte de vous parler puis allez voir Sandra dans l'autre salle. Celle-ci vous donnera un mot de passe : Bloodshot. Allez dans l'escalier


27

qui se trouve derrière la sortie du métro et appuyez sur le bouton de l'interphone afin de délivrer le mot de passe. Prenez le monte-charges pour descendre, puis servez-vous des caisses pour passer au-dessus des rayons. Vous pouvez aussi prendre une caisse, vous accroupir et la pousser pour couper le rayon du bas. Restez derrière la caisse et lorsque le robot lâchera prise, vous pourrez couper les tranquillement les rayons. Avancez pour rencontrer Smuggler qui vous parlera de son ami qui est prisonnier dans un laboratoire secret **(Photo 28)**. Montez à l'étage pour récupérer quelques bricoles, puis ressortez et allez à la sortie du métro. Juste sur la droite, vous trouverez une dalle au sol que vous pourrez ouvrir grâce à un Nano Key. Lorsque vous serez dans les égouts, désactivez le système de sécurité, puis allez tout au fond, tournez à droite, et prenez la petite échelle, pour tomber sur deux cadavres sur lesquels vous allez récupérer pas mal de choses intéressantes. Neutralisez ensuite le système de sécu-

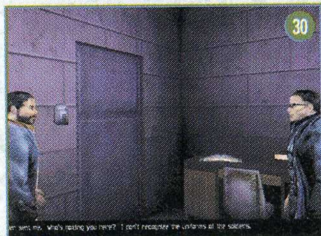

25

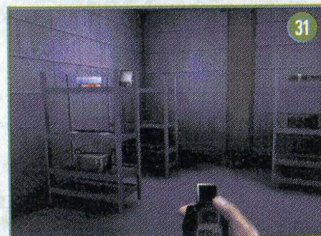

28


26



rité, puis passez par la petite trappe qui se trouve sous la mitrailleuse. Vous arriverez dans un couloir au bout duquel vous passerez sous un rayon laser (Photo 29). Ouvrez ensuite la porte avec le code 2167 mais prenez garde à la caméra qui se trouve derrière. Placez-vous sous la caméra, et lorsque le moment sera venu, piratez l'ordinateur qui se trouve derrière la caisse. Faites gaffe aux rebelles qui se trouvent dans le coin, puis montez à l'échelle. Allez vers la droite et entrez dans la petite pièce pour récupérer des babioles, et les mots de passe qui vous permettront d'entrer dans l'ordinateur afin de faire bouger la passerelle : MJ12 et Coupdetat. Passez de l'autre côté, descendez avec l'échelle et entrez dans le couloir. Juste après avoir passé un couloir avec de l'eau, vous allez devoir être très prudent car vous allez avoir pas mal de rebelles à neutraliser. Commencez par ne pas vous faire repérer par la caméra, puis piratez l'ordinateur pour désactiver

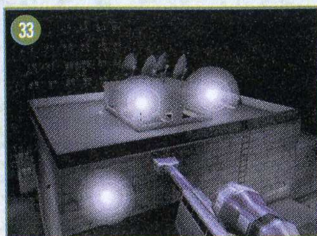


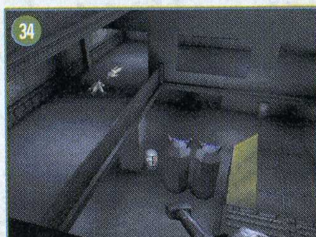


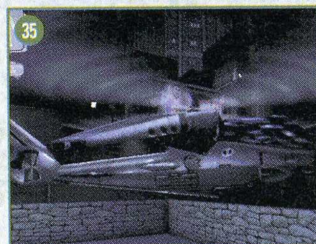




tous les systèmes de sécurité. Lorsque vous aurez éliminé tous les gardes, allez parler à Ford Schick et dites-lui qu'il peut partir (Photo 30). Ouvrez les tiroirs du bureau pour récupérer des outils, puis plongez dans la pièce qui se trouve à côté pour trouver deux caisses. Avant de repartir, allez dans la pièce fermée pour récupérer des munitions supplémentaires (Photo 31). Retournez voir Smuggler pour lui faire part de la bonne nouvelle et pour en apprendre un peu plus sur les événements en cours (Photo 32). Maintenant, vous allez vous occuper du générateur secret de la NSF. Lorsque vous êtes face à l'hôtel, allez vers la gauche, puis entrez dans l'entrepôt et prenez la porte qui est à droite pour passer dans un couloir. Une fois de l'autre côté, prenez la petite caisse pour passer de l'autre côté du grillage afin de prendre l'échelle. Attention à la bombe qui se trouve sur le mur de droite. Montez tout en haut de l'immeuble puis dégommez tous les gardes que vous pourrez voir. L'avantage de passer par ce chemin réside dans le fait que vous récupérerez pas mal de munitions et que vous pourrez faire de jolis cartons avec votre snipe. Votre but est d'atteindre le bâtiment où vous verrez plein de paraboles sur son toit (Photo 33). Vous avez plusieurs choix possibles entrer dans le bâtiment et détruire le générateur. Pour ma part, j'ai opté pour nettoyer entièrement la zone et tirer sur un baril explosif pour le mettre hors d'état de marche (Photo 34). Lorsque le générateur sera détruit, vous entendrez un héli-



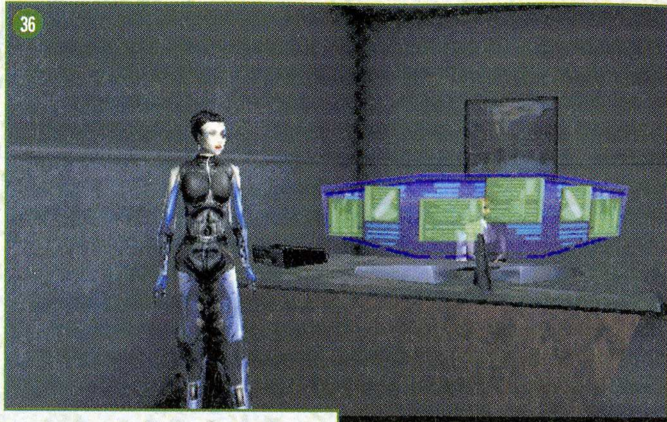




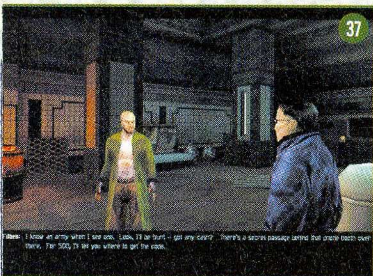
coptère qui s'est posé sur le toit. Lorsque vous aurez ramassé tout ce dont vous avez besoin, prenez-le pour retourner au quartier général (Photo 35).

NYC - LIBERTY ISLAND

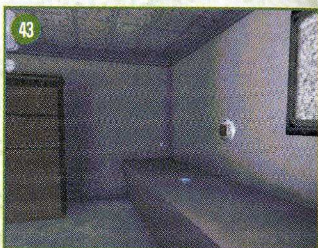
Lorsque vous sortirez de l'hélicoptère, allez vers la gauche et récupérez des outils à côté de la parabole puis entrez dans le quartier général. Visitez tous les bureau et tous les étages afin de récupérer le maximum d'items. Faites aussi un saut à l'armurerie puis allez parler au boss (Photo 36). Comme vous ne pouvez pas entrer pour le moment, approchez-vous de la porte pour entendre la conversation qui a lieu dans le bureau. Lorsqu'elle sera terminée, attendez que l'agent sorte du bureau pour y entrer à votre tour. Lorsque vous aurez reçu vos ordres, retournez à l'hélicoptère pour passer à la mission suivante.


36


41


37

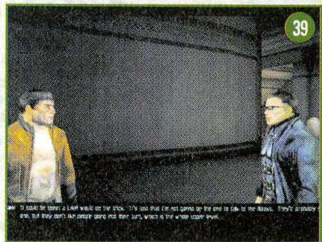

42


43

NYC - BATTERY PARK

Descendez dans le métro et parlez au clochard qui se trouve au fond de la station (Photo 37). Vous devrez ressortir pour discuter avec Curly qui se trouve dans une cabane (Photo 38). Retournez dans le métro et entrez le code 6653 pour aller au sous-sol.


38


39

NYC - BROOKLYN BRIDGE STATION

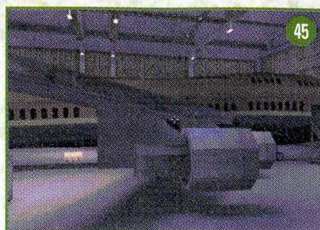
Lorsque vous serez dans la station, allez parler à Charlie Fann (Photo 39) puis allez au nord de la station et ouvrez la porte. L'accès est bouché par des poutrelles que vous devrez faire sauter en balançant une grenade. Lorsque la voie sera libre, allez tourner les deux valves puis retournez voir Charlie. Ce dernier vous donnera la combinaison 5482 que vous utiliserez sous le lavabo des toilettes des femmes. Au cas où vous n'auriez pas d'explosifs n'y d'argent, allez voir un couple qui se trouve au-dessus et acceptez de liquider le dealer (Photo 40). Éliminez ce dernier puis retournez voir El Rey. Maintenant allez dans les toilettes des femmes pour utiliser votre code. Lorsque vous arriverez dans la nouvelle zone, éliminez tous les rebelles, puis parlez à Kevin Bradley pour apprendre qu'il existe une pièce secrète au bout du tunnel sud. Allez dans le dernier cabanon sur la droite, puis cassez les cartons pour découvrir un interrupteur sur le sol (Photo 41). Récupérez la clé sur la table puis allez devant la porte des toilettes qui est fermée pour l'utiliser.

NYC - UNKNOW LOCATION

Prenez le chemin de droite et fermez la valve pour ne pas perdre de points de vie. Liquidez le terroriste qui patrouille au fond et récupérez la clé sur lui pour ouvrir la porte. Lorsque vous arriverez devant la barrière de rayons laser, ouvrez la grille qui se trouve à gauche et passez par le conduit. Sautez ensuite dans le bassin et passez par le trou qui se trouve en dessous. Lorsque vous serez à l'air libre, passez sous la brèche mais attention aux deux robots qui patrouillent. Vous pouvez les esquiver en passant par le trou qui se trouve sur la droite. Continuez d'avancer pour arriver dans une grande salle où vous verrez un container d'ambrosia (Photo 42). Liquidez les gardes et allez à gauche. Visitez les bureaux et fouillez-les, puis allez dans la salle de contrôle qui se trouve au-dessus pour désactiver les systèmes de sécurité. Enlever le pot de fleur qui est sur le comptoir pour voir un interrupteur derrière (Photo 43). Lorsque la place sera nette, allez


40


44



45



46



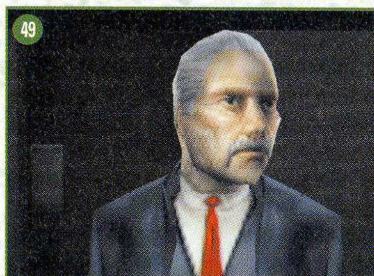
dans le hangar et dans la bouche d'égout qui se trouve dans un recoin au nord. Nagez à travers les conduits et avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur un dock où vous devrez neutraliser deux gardes **(Photo 44)**. Occupez-vous ensuite de la tourelle qui se trouve à droite en longeant le mur pour ne pas vous faire repérer, puis neutralisez les caméras. Débarrassez-vous des robots en tirant sur les barils explosifs lorsqu'ils sont à proximité, puis visitez toutes les tourelles afin de récupérer un maximum d'objets ainsi qu'un lance-roquettes. Maintenant, allez ouvrir la grille qui se trouve à l'est des docks, et par lesquels vous êtes arrivé. Servez-vous des clés que vous avez récupérées. Neutralisez les gardes, et lorsque vous serez dans la maison, allez dans la chambre à l'étage pour ouvrir le premier coffre sur votre gauche : vous y trouvez le code de la porte 5914. Maintenant que vous êtes dans le hangar où se trouve l'avion **(Photo 45)**, fouillez les camions, parlez à votre frère, puis montez à bord et descendez dans la soute pour trouver le dernier container **(Photo 46)**. Vous pouvez récupérer l'item qui se trouve sur la droite en tapant le code 9905. Remontez puis allez dans la chambre de Juan Lebedev **(Photo 47)**. Ce dernier se rend et vous aurez trois possibilités lorsque Anna fera son apparition : le tuer, partir et laisser Anna faire le boulot, ou bien tuer Anna. Personnellement, j'ai préféré partir sans le tuer, mais si vous voulez changer de camp maintenant, libre à vous de le faire. Allez prendre maintenant votre hélicoptère, qui vous attend à côté de la tourelle où vous avez trouvé le lance-roquettes **(Photo 48)**.



47



48



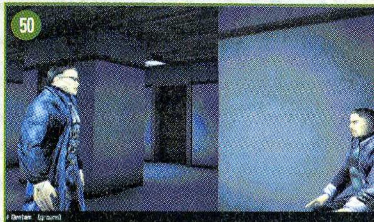
49

NYC - LIBERTY ISLAND

Comme d'habitude, faites un petit tour avant de retourner voir le boss **(Photo 49)**. Fouillez sous votre bureau pour récupérer quelques bricoles puis allez à l'hélicoptère.

NYC - HELL'S KITCHEN

Vous devez aller voir votre frère qui est dans sa chambre. Pour ma part, avant d'y aller, je me suis refait un petit tour pour récupérer quelques items supplémentaires. Passez par la réception pour discuter avec Gilbert Renton **(Photo 50)**.



50


51


52


53

Vous pouvez lui donner votre pistolet, comme ça vous verrez le fameux Jojo se faire descendre. Faites un saut dans la cage d'ascenseur pour récupérer quelques babioles, puis allez voir frère (Photo 51). Avant de partir, ouvrez son armoire secrète pour récupérez quelques items, puis sortez de l'hôtel et prenez le tunnel qui se trouve à l'ouest. Avancez jusqu'au building rempli de gardes et grimpez tout en haut pour pirater l'ordinateur (Photo 52). Piratez le premier ordinateur pour ouvrir la porte de la pièce des communications, puis piratez le deuxième ordinateur pour envoyer le message. Vous serez obligé d'entrer de nouveau dans le premier ordinateur pour aligner les paraboles. Lorsque vous aurez rempli cet objectif, retournez voir votre frère à l'hôtel pour connaître la suite des opérations. Lorsque la conversation sera terminé, vous devrez vous enfuir : je vous conseille de passer par la fenêtre et de monter sur le toit. Faites-vous plaisir et alignez tout ce qui bouge avant de redescendre. Passez par le métro et entrez le code 6282.

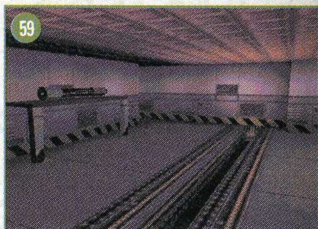
NYC - BATTERY PARK

Lorsque vous débarquerez dans la station, vous retrouverez Anna (Photo 53). Soyez rapide et faites-la disparaître. Malheureusement, quoi que vous fassiez, lorsque vous arriverez en haut, vous serez capturé.

SECRET MJ 12 FACILITY

Lorsque vous serez dans votre cellule, vous recevrez un message de quelqu'un qui va vous aider à vous évader. Lorsque la porte sera ouverte, allez à droite sans vous faire repérer, pour récupérer le bâton qui se trouve sur la caisse et laissez le garde s'en aller. Cassez la caisse, puis cachez-vous derrière le casier qui se trouve à droite pour le surprendre quand il reviendra. Récupérez ensuite les codes de cellules qui se trouvent sur le bureau. Ouvrez ensuite celles-ci pour récupérer quelques items et parler au rebelle (Photo 54). Maintenant, vous allez devoir passer sous la caméra sans déclencher le système d'alarme. À partir de là, plusieurs chemins sont possibles. Pour ma part, je suis passé tout de suite à droite pour arriver dans une grande salle qui sert de maintenance pour les robots, puis j'ai pris tout de suite l'escalier placé sur la gauche pour monter à l'étage. Faites en sorte de ne pas vous faire repérer par les gardes. En haut des escaliers, faites attention au sniper, puis allez à droite pour prendre le couloir qui se trouve en face. Lorsque vous serez dans le couloir, éliminez la sentinelle qui patrouille, puis avancez accroupi pour ne pas faire de bruit lorsque vous arriverez dans la salle de contrôle. Une fois à l'intérieur, restez toujours accroupi et débarrassez-vous des deux gardes qui se trouvent dans cette zone. Sur le bureau du fond, vous trouverez le code de l'armurerie 2971, indispensable pour la suite. Il est possible que d'autres soldats montent ; dans ce cas, plaquez-vous contre la paroi du dernier bureau et


58

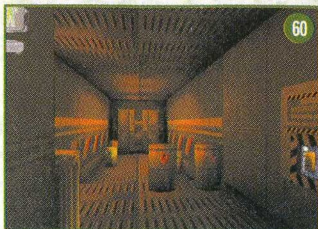

59


54


55


56


57


60

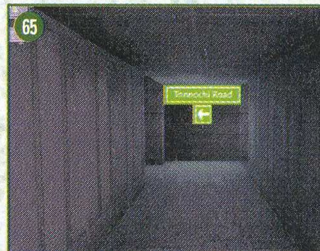

61



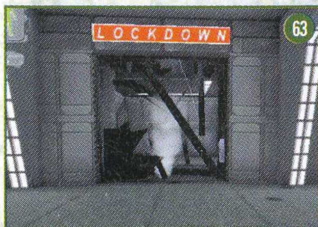
attendez qu'ils aient le dos tourné pour les endormir **(Photo 55)**. Lorsque vous aurez la zone sous contrôle, descendez et allez vers le sud en direction de l'armurerie. Faites gaffe aux deux robots, et lorsque vous ouvrirez la porte de l'armurerie, neutralisez tout de suite le garde et plaquez-vous sur la droite pour ne pas vous faire repérer par la caméra. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les robots ainsi que le système d'alarme. Ramassez tout ce que vous pouvez, puis repassez par la salle de maintenance pour aller dans une autre salle de contrôle gardée par des gardes et des chiens **(Photo 56)**. Si vous n'avez rien pour ouvrir la porte suivante, je vous conseille d'ouvrir une des deux grilles pour emprunter les sous-sols, afin d'atteindre le laboratoire **(Photo 57)**. Continuez d'avancer pour arriver dans un autre laboratoire où vous verrez le corps de votre frère. Maintenant que vous avez le code, retournez ouvrir 1125 la porte. Avancez et vous comprendrez très vite que vous êtes dans le quartier général. Il vous faut gagner l'hélicoptère mais comme d'habitude, fouillez partout pour récupérer le maximum de choses. Parlez au docteur Jaime Reyes et dites-lui de rester sur place **(Photo 58)**. Faites un saut à l'armurerie pour récupérer un max d'items. N'oubliez pas d'aller voir le boss **(Photo 59)**. Ne vous laissez pas avoir et butez-le. Utilisez la Nano Key pour ouvrir la dernière porte puis rejoignez l'hélicoptère **(Photo 60)**.

HONG-KONG

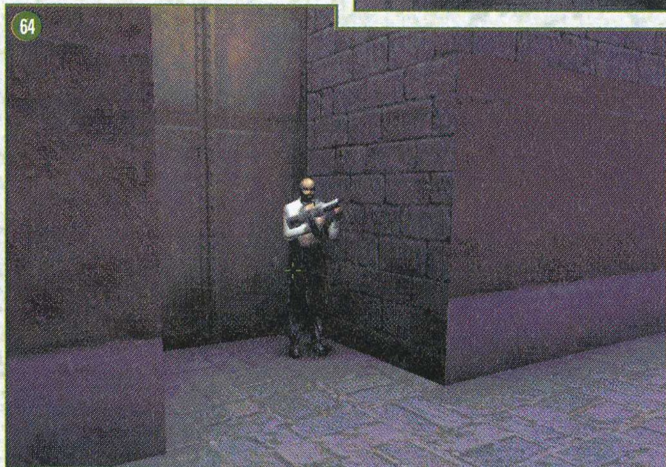
Pour commencer, allez à gauche et montez dans la salle de contrôle pour désactiver les caméras **(Photo 61)**. Revenez ensuite près de l'hélicoptère et soulevez la trappe au sol pour accéder à un conduit. Avancez et prenez à gauche pour entrer dans une pièce où vous récupérerez une clé mais surtout le code 99871 qui va vous permettre de lâcher des vapeurs toxiques dans les conduits d'aération. Retournez dans le conduit, prenez à gauche, à droite puis à gauche pour utiliser le code. Revenez près de l'hélicoptère puis prenez l'échelle qui est à droite pour accéder au toit où vous aurez deux gardes à éliminer. Avancez sur le toit en allant sur la gauche pour trouver une trappe qui vous permettra de descendre dans les dortoirs des gardes. La plupart sont morts grâce aux vapeurs toxiques, mais ouvrez l'œil. Ouvrez ensuite le deuxième casier


65


62



63


64


66


69


72

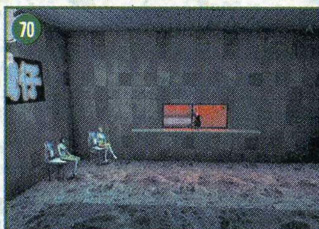

67


68

en partant de la droite pour récupérer la clé de la deuxième salle de commande (Photo 62). Avant d'aller dans la salle de contrôle, faites un tour dans les conduits d'aération pour trouver les deux robots, que je vous conseille d'éliminer avant d'aller plus loin. Une fois dans la salle de contrôle, appuyer sur les deux boutons pour remplir votre objectif principal. Redescendez et passez par la brèche que vient de créer l'hélicoptère (Photo 63).

HONG-KONG - MARKET

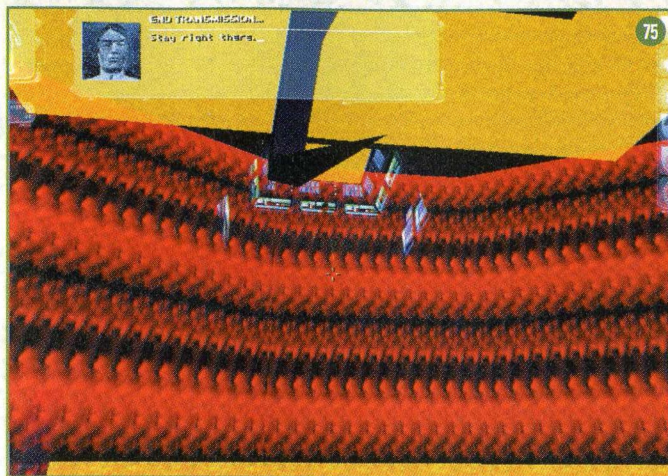
Allez vers l'est pour trouver Gordon Quick (Photo 64). Ce dernier vous demande de récupérer une épée chez une certaine Maggie Chow. Allez vers le nord-ouest en direction de Tonnochi Road pour la trouver (Photo 65). Entrez ensuite dans l'hôtel (Photo 66) et allez sur la droite pour tomber dans une petite salle, dans laquelle vous allez désactiver tous les systèmes de sécurité. Prenez ensuite l'ascenseur normal pour monter dans la suite. Lorsque vous y arriverez, vous serez accueilli par une servante que je vous conseille de neutraliser en douceur (Photo 67). Récupérez des items sur elle, puis allez vers la gauche pour rencontrer Maggie Chow. Après la conversation, montez à l'étage et fouillez toutes les pièces. Lorsque vous tomberez sur un ordinateur qui se trouve sur un bureau, désactivez tous les systèmes de sécurité. Revenez dans la pièce où vous avez neutralisé la servante et allez vers la gauche pour actionner une lanterne rouge placée au plafond (Photo 68). Avancez sans faire de bruit et balancez une grenade dans la salle de droite, où se trouvent tous les soldats (Photo 69). Maintenant que vous avez fait le ménage, piratez l'ordinateur et récupérez l'épée. À présent, reprenez le chemin par lequel vous êtes arrivé, puis descendez lorsque vous verrez la pancarte Lucky Money. Parlez ensuite aux deux filles qui se trouvent à l'entrée de la salle (Photo 70). Acceptez leur proposition et entrez dans la boîte. Montez à l'étage et parlez au barman pour en savoir un peu plus (Photo 71). Prenez le passage qui se trouve derrière pour arriver dans une salle de jeux clandestine. Poussez la porte en bois qui se trouve au fond pour rencontrer Max Chen (Photo 72). Après la discussion, il y aura un peu de grabuge mais rien de très important. Allez voir Gordon Quick pour qu'il vous donne le code de la porte d'entrée 1997. Entrez dans la maison et descendez jusqu'au dortoir, puis entrez le code de la porte d'entrée sur le pad qui se trouve sur la gauche (Photo 73). Après les escaliers en bois, vous arriverez dans une cave, où vous devrez appuyer sur l'interrupteur qui se trouve sur le mur de droite pour ouvrir un passage secret (Photo 74). Parlez ensuite à Tracer Tong et prenez la clé qui se trouve sur le bureau derrière lui. Descendez ensuite dans la salle à gauche et placez-vous dans le rond central


70


73

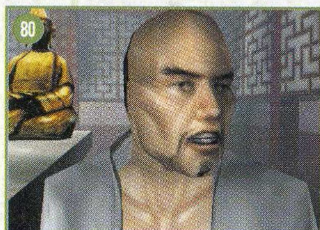

74


71









(Photo 75). Faites une petite visite des lieux avant de retrouver Tracer Tong, qui va vous informer de la suite des opérations. Allez maintenant dans la société Versa Life et utilisez le code 06288 que Tracer Tong vous a donné. Vous trouverez l'entrée juste derrière le panneau Lucky Money. Lorsque vous arriverez dans le hall, parlez à la réceptionniste ; vous pouvez alors tenter un coup très intéressant. Ouvrez le poste de garde qui est à droite, balancez une grenade à gaz et éliminez tous les gardes qui se trouvent à l'intérieur (Photo 76). Dégommez aussi la réceptionniste si elle fait du zelle, ainsi que les deux autres gardes. Prenez ensuite les escaliers, puis montez au dernier étage pour parler au superviseur. Ce dernier n'est pas très chaud pour vous laisser entrer dans le laboratoire, ou alors il demande deux mille crédits. Piratez un ordinateur pour récupérer le code 6512 qui ouvre l'ascenseur. Allez tout au fond et prenez le couloir qui se trouve sur la gauche.

Prenez l'ascenseur au fond, et lorsque vous en sortirez, butez l'agent de sécurité afin qu'il ne vous dérange pas lorsque vous piraterez l'ordinateur (Photo 77). À présent, redescendez dans l'entrée et passez sous la main géante. Neutralisez le garde en douceur, c'est toujours ça de fait. À présent, vous allez essayer de neutraliser le plus grand nombre possible d'agents de sécurité, et le plus discrètement possible car vous ferez une belle récolte d'items si vous vous y prenez bien (Photo 78). Lorsque vous aurez fini vos courses, retournez dans la pièce principale et prenez l'ascenseur (Photo 79). Connectez-vous ensuite à l'ordinateur et ressortez du building. Maintenant, vous devez aller au temple situé juste à côté de la base de Tracer Tong (Photo 80). Lorsque vous aurez rencontré les chefs, allez voir ce dernier pour recevoir un nouvel objectif. Lorsque vous sortirez de sa planque, allez à gauche en direction de Canal Road (Photo 81). Descendez les escaliers puis allez à gauche lorsque vous vous trouverez dans le tunnel. Lorsque vous arrivez sur l'accident de voiture, tapez le code 55655 que vous a donnéTracer Tong. Soulevez la grille puis sautez dans le conduit. Sautez sur les tuyaux et passez dans le conduit. Consultez le Data Cube qui se trouve sur la droite, pour récupérer le code 768. Avancez jusqu'à la trappe, puis allez à gauche. Vous allez devoir éliminer un garde et un robot placés au fond du couloir (Photo 82). Attendez





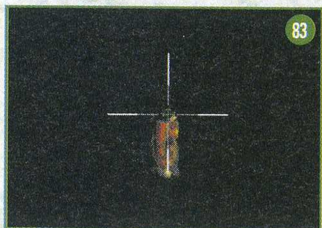


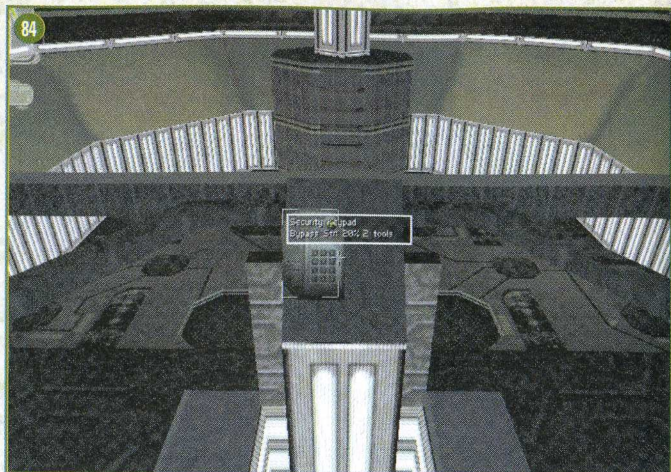
qu'ils soient côte à côte pour tirer un missile et les avoir d'un seul coup. Avancez ensuite rapidement pour ne pas vous faire bloquer par les portes. Éliminez le deuxième garde, puis piratez l'ordinateur qui se trouve au bout du couloir, afin de désactiver les systèmes de sécurité. Ouvrez la trappe de verre qui se trouve en bas puis descendez. Débarrassez-vous des deux robots, puis piratez l'ordinateur situé au fond. Entrez ensuite dans la pièce placée sur la droite pour remplir un de vos objectifs. Piratez l'ordinateur de cette pièce, puis prenez le couloir de gauche pour trouver une échelle. Lorsque vous serez sur la passerelle, regardez en bas pour voir Maggie Chow (Photo 83). Vous pouvez descendre tout de suite pour éviter bien des déconvenues. Vous arrivez ensuite dans une pièce où vous trouvez de quoi augmenter vos compétences. Faites vos courses et prenez l'autre échelle pour descendre, afin de trouver un robot médical. Placez-vous ensuite devant la borne et entrez le code 525 pour faire exploser l'ensemble (Photo 84). Descendez alors dans la fosse et sautez dans le trou qui se trouve sur la gauche (Photo 85). Nagez dans les conduits et prenez garde au monstre qui rôde (Photo 86). Utilisez l'arbalète pour l'éliminer. Allez retrouver Tracer Tong pour lui faire votre rapport. Ressortez ensuite dans la cour pour prendre l'hélicoptère (Photo 87).



81


82


83

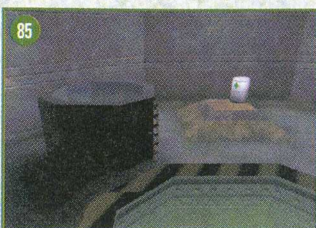

84

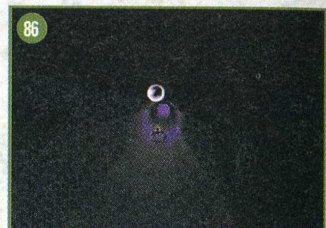
NYC - HELL'S KITCHEN

Maintenant, vous devez vous rendre à la taverne Under World (Photo 88). Soit vous y allez en fourbe en passant par la porte de derrière, soit vous éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans les rues pour entrer par la porte principale. Parlez à tout le monde dans la taverne, et lorsque vous aurez rempli votre premier objectif (Photo 89). Maintenant, vous devez rencontrer Stanton Dowd. Pour le retrouver, allez dans les ruines : il s'y cache dans un recoin (Photo 90). Une fois que vous lui avez parlé, vous pouvez aller voir Smuggler, mais lorsque vous sortirez de chez-lui, vous devrez affronter quelques gardes. Quand tout sera OK, allez sur le toit de l'hôtel pour prendre l'hélicoptère.

NYC - BROOKLYN NAVAL SHIPYARDS

Prenez la grille qui se trouve sur la gauche pour sortir de l'enclos. Allez parler au garde qui patrouille pour qu'il vous remette une clé (Photo 91). Ouvrez ensuite la grille et allez sur la gauche pour entrer dans la première maison que vous verrez. Faites attention aux gardes, ainsi qu'à la caméra placée juste au-dessus de la porte, et piratez l'ordinateur pour désactiver toutes les caméras. Fouillez tous les bureaux afin de récupérer le code de sécurité 2249. Allez maintenant dans l'entrepôt qui se trouve au nord-est (Photo 92). Entrez par la porte et baissez-vous pour pirater l'ordinateur qui se trouve derrière les distributeurs de boissons. Entrez ensuite dans le bureau et ramassez tout ce que vous pouvez. Piratez l'ordinateur et faites ce que vous voulez avec les robots. Allez maintenant dans l'entrepôt qui se trouve à gauche pour remplir votre objectif secondaire (Photo 93). Entrez dans le poste qui se trouve sur la gauche, puis piratez l'ordinateur pour éviter d'avoir des ennuis avec les robots. Montez sur le toit pour récupérer quelques munitions, puis appuyez sur les trois boutons de la console pour ouvrir les portes. Lorsque vous aurez fait vos courses, sortez du hangar et allez sur la droite pour passer de l'autre côté. Soit vous prenez l'élévateur pour atteindre le toit, soit vous passez par la porte en utilisant le code (Photo 94). L'avantage de prendre l'élévateur, c'est que vous pourrez récupérer un fusil de snipe et des munitions (Photo 95). Avancez jusqu'à un ascenseur et prenez-le pour atteindre une salle de contrôle


85


86


87

(Photo 96). Appuyez sur le bouton de la console pour vous créer une passerelle afin de pouvoir monter sur le bateau. Une fois sur le bateau, entrez et visitez le premier étage pour trouver un coffre dans lequel vous trouverez de quoi upgrader vos compétences (Photo 97). Montez au premier et fouillez toutes les pièces, puis faites un tour dans l'armurerie pour faire vos courses. Montez ensuite dans le poste de pilotage ; si le cœur vous en dit, sautez sur les caisses qui se trouvent à l'extérieur pour faire quelques cartons (Photo 98). Maintenant que vous avez fait le ménage, retournez dans le bateau et descendez pour ouvrir une porte avec une des Nano Key que vous avez trouvées. Descendez ensuite les escalier pour arriver dans la cale du bateau. Éliminez les gardes, avant de devoir faire exploser des petits sas répartis un peu partout sur le bateau (Photo 99). Le premier se trouve au nord-ouest. Le second est juste en face, mais vous ne pouvez pas l'atteindre d'en bas. Faites monter ensuite la passerelle en tapant le code 9753 (Photo 100). Montez ensuite au poste de commande pour neutraliser les trois gardes, puis piratez l'ordinateur. Redescendez et allez dans la chambre qui est à gauche, puis cassez la vitre pour monter sur le tuyau. Lorsque vous serez au bout, faites exploser le sas (Photo 101).




88


89

Sortez de cette zone et allez à gauche pour rencontrer un ouvrier (Photo 102). Rendez-lui service en entrant dans la pièce qui se trouve à gauche, en faisant gaffe à l'araignée. Allez vers la droite pour neutraliser le panneau puis faites exploser le sas qui se trouve au nord-est. Avant de ressortir, ouvrez la grille près du panneau que vous avez désactivé, puis descendez dans le conduit, où vous aurez deux autres panneaux à neutraliser pour remplir votre objectif secondaire. Montez maintenant sur la passerelle et piratez l'ordinateur. Neutralisez les deux gardes qui se trouvent dans la salle de contrôle, puis descendez par la trappe placée sur la droite. Éliminez les gardes qui patrouillent dans le hangar et détruisez le sas qui se trouve au fond. Visitez toute la zone et repartez par la porte ouest. Traversez le couloir rouge et prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, laissez-vous porter par le souffle du ventilateur pour atteindre une des deux ouvertures situées en hauteur. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans la dernière salle qui nous intéresse (Photo 103). Lorsque vous aurez fait exploser le dernier sas, allez pirater l'ordinateur dans la salle (Photo 104). À partir de se moment précis, vous allez devoir vous barrer très vite et récupérer l'hélicoptère qui se trouve sur le toit (Photo 105).

NYC - LOWER ESAT SIDE CEMETARY

Sonnez à la grille pour que l'on vienne vous ouvrir (Photo 106). Le loufiat vous indique que Tanton Downd est dans le mausolée. Allez à l'intérieur pour rencontrer l'intéressé et fouillez les tombes (Photo 107). Ouvrez son coffre puis ouvrez la tombe placée sur la droite pour trou-


90

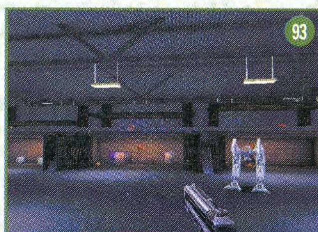

91


92

ver un passage. Visitez les galeries, puis remontez à la surface pour retourner dans la maison. Attention en remontant, vous aurez de la compagnie. Une fois dans la maison, descendez l'employé puis regardez derrière le tableau pour trouver un pad. Lorsque vous l'aurez déverrouillé, tirez sur la machine qui se trouve dans la pièce secrète (Photo 108). Attention, lorsque vous allez sortir, vous tomberez sur pas mal de gardes.

PARIS DENFERT - ROCHEREAU

Pour commencer, allez dans la petite cabane pour récupérer le code de l'ascenseur 4003. Lorsque vous serez en bas, allez voir la fille qui perd les pédales puis montez sur les caisses pour trouver des items en hauteur (Photo 109). Vous devrez ensuite passer dans une zone contaminée et je vous conseille de prendre une combinaison si vous n'avez pas la compétence pour vous protéger. Utilisez le code 0001 pour ouvrir le rideau de fer. Lorsque vous aurez passé cette zone, descendez dans le trou, sans vous approcher des bestioles que vous allez rencontrer dans les couloirs. Lorsque vous ressortirez à l'air libre, vous tomberez sur trois soldats, qu'il est préférable d'éliminer rapidement pour ne pas avoir de problèmes, puis récupérerez une clé sur l'un d'eux. Allez dans la station de métro et parlez à l'homme qui se trouve sur la gauche. Faites le ménage dans la station afin qu'il vous fasse un prix sur les armes (Photo 110). Sortez du métro puis allez à droite pour entrer dans la maison. Rendez-vous à l'étage pour neutraliser le système de sécurité et ouvrir les portes blindées placées tout en bas. Lorsque vous aurez raflé tout ce qui se trouve dans ce bâtiment, allez dans celui qui se trouve en face et descendez dans les catacombes. Avancez doucement car vous allez croiser quelques gardes. Vous arriverez ensuite dans un cul-de-sac et vous trouverez un lockpick sur un rebord (Photo 111). Appuyez sur le bloc pour ouvrir un passage sur la droite. Entrez dans cette nouvelle zone pour rencontrer le leader, qui vous remettra une clé (Photo 112). Sortez de cette zone et allez en face pour vous servir de cette même clé. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une descente. Descendez et allumez les deux gardes qui patrouillent en bas. Lorsque vous arrivez devant une croix, allez vers la gauche (Photo 113). Montez à l'échelle pour tomber dans une pièce dont le générateur est détraqué (Photo 114). Libérez le robot pour réparer le générateur, puis allez chercher les munitions qui se trouvent de l'autre côté. Redescendez et passez derrière la croix pour déjouer le système d'alarme et aligner vos ennemis sans vous faire repérer. Nettoyez cette zone, puis allez tout au fond faire un peu de ménage, avant de vous occuper de l'ordinateur de la sécurité. Une fois que tout sera tranquille, allez délivrer les otages qui se trouvent dans le bunker en utilisant la clé (Photo 115). Retournez voir le leader pour lui faire part de la libération des otages, puis revenez au niveau de la pente ; cette fois-ci, allez à droite et ouvrez la porte avec la clé que vous avez récupérée.





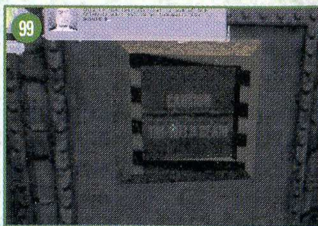


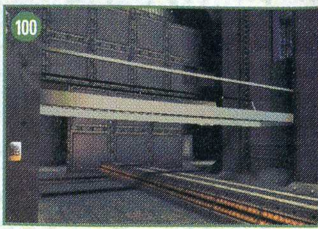


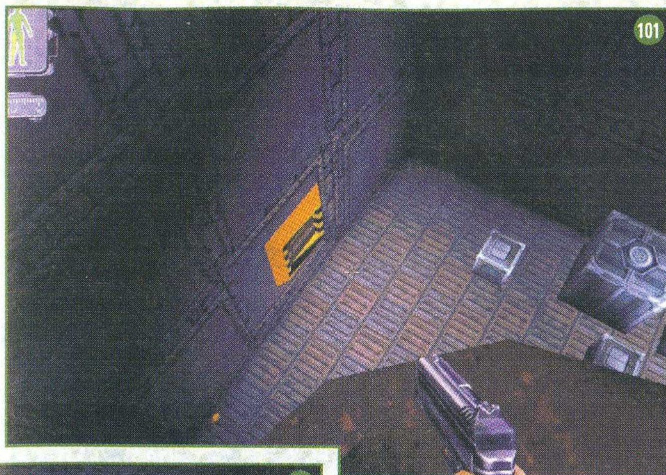


PARIS - NEAR CHAMPS-ÉLYSÉES

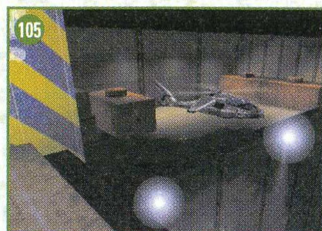
Vous aurez la possibilité de sortir par deux conduits différents. Pour ma part, j'ai pris celui de gauche. Si vous avez une scramble grenade, attendez que le robot soit à proximité

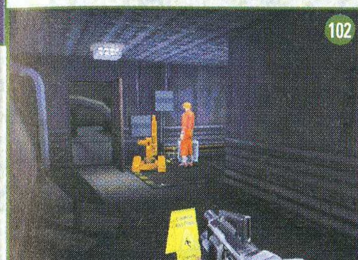










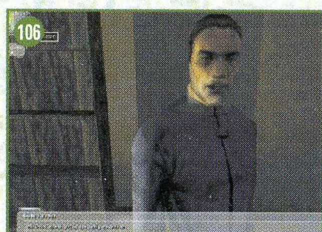




pour lui en balancer une, ce qui vous permettra de faire des économies et d'attendre tranquillement qu'il fasse le boulot pour vous. Sinon, vous pouvez ouvrir la trappe et tirer quelques coups de feux pour attirer l'attention et attendre que quelques gardes tombent dans le trou **(Photo 116)**. Lorsque vous sortirez, allez vers la gauche puis vers l'ouest, pour trouver le café « L'enfant terrible ». Afin de ne pas être ennuyé par la police du coin, endormez les gardes. Lorsque vous serez dans le café, parlez à l'homme en blanc assis à une table. Visitez les conduits d'aération de la boulangerie pour récupérer quelques items, puis allez dans l'hôtel et explorez les chambres. Allez ensuite au bar pour rencontrer deux étranges personnages **(Photo 117)**. Ils vous proposeront de leurs ramener de la drogue. Pour ma part, j'ai refusé et je les ai butés. Sortez de l'hôtel et allez à gauche Vous verrez deux appartements en hauts des escaliers. Visitez-les pour récupérer quelques items, puis allez au club de la porte l'enfer. Payez votre entrée au portier afin qu'il vous remette une clé qui ouvre la porte qui se trouve derrière **(Photo 118)**. Interrogez les gens sur Nicolette Du Clare **(Photo 119)**. Montez à l'étage pour parler à une femme qui est assise à une table, et elle vous dira que vous pourrez trouver Nicolette derrière le club à côté de l'hôtel **(Photo 120)**.

PARIS - CHÂTEAU DU CLARE

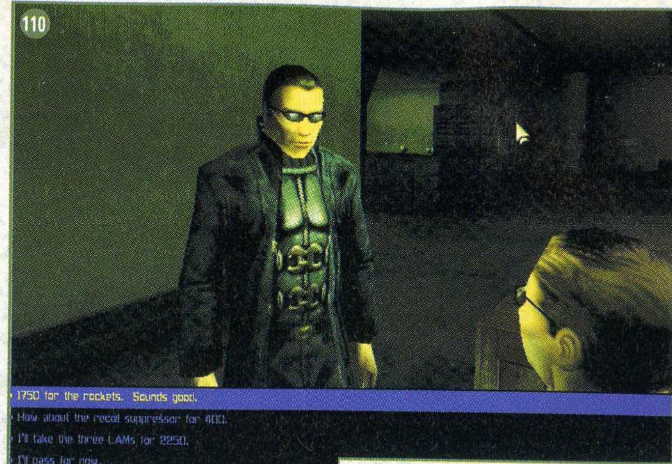
Faites le tour du château et cassez les planches qui sont devant la porte pour entrer **(Photo 121)**. Une fois à l'intérieur, allez à gauche pour accéder aux cuisines. Montez ensuite dans le monte-plats pour accéder à la chambre de la mère de Nicolette **(Photo 122)**. Récupérez la clé qui se trouve dans le petit meuble sur la droite, puis sortez de la chambre et allez à gauche. Récupérez une autre clé sur la petite table qui se trouve dans le couloir, et visitez les autres pièces **(Photo 123)**. Allez dans la salle de bain pour récupérer la clé de la chambre de Nicolette, puis allez la visiter. Approchez-vous de la cheminée et actionnez le crâne qui se trouve au-dessus pour ouvrir une petite cachette secrète **(Photo 124)**. Retournez aux cuisines et prenez les escaliers qui se trouvent sur la gauche et ouvrez la porte qui est en bas. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un











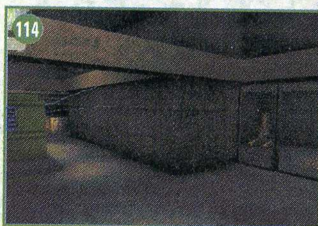
chandelier sur le mur (Photo 125). Actionnez-le pour ouvrir un passage. Avancez et cassez les poutres qui se trouvent dans les escaliers. Piratez l'ordinateur qui se trouve dans la petite pièce (Photo 126) pour désactiver les systèmes de sécurité, puis cassez les poutres pour accéder à la salle où vous trouverez un autre ordinateur qui vous permettra d'envoyer un signal. Maintenant, ressortez du château pour aller dans la crypte en face. Faites attention aux deux gardes, puis descendez les escaliers (Photo 127).





PARIS – KNIGHTS TEMPLAR CATHEDRAL

Lorsque vous sortirez du tunnel, servez-vous des caisses pour atteindre la vitre et la casser. Entrez dans la pièce, puis montez sur la poutre pour atteindre l'étage. Lorsque vous serez en haut, allez tout au fond pour récupérer une clé sur la petite table (Photo 128). Ressortez de la maison et avancez dans la ruelle jusqu'à la grille, que vous pourrez ouvrir grâce à la clé que vous venez de récupérer. Avancez doucement pour éliminer le commando qui patrouille en bas, en faisant attention au sniper qui se trouve sur le pont. Ne détruisez pas le robot car vous pourrez le désactiver grâce à l'ordinateur qui se trouve sur le pont. Lorsque vous verrez une porte sur la gauche, dans un petit recoin, prenez-la pour accéder au pont. Lorsque vous aurez fait le ménage et neutralisé le robot, redescendez et allez vers le nord. Attention aux deux gardes qui patrouillent devant la station de métro ; si le cœur vous en dit, vous pouvez la visiter, même si ce n'est pas vraiment le moment. En allant à l'est de la station, vous tomberez sur un ouvrier dans une pièce, à qui vous pourrez acheter des munitions si besoin est (Photo 129). En montant sur la petite plateforme, vous trouverez un lockpick et son journal intime. Ressortez de la station de métro et allez vers la gauche en direction du nord. Lorsque vous serez sur le pont, vous pourrez sauter dans l'eau pour passer dans une ouverture, mais je vous le déconseille car en en sortant, vous risquez de tomber sur des robots pas très commodes. Il est préférable d'avancer tout



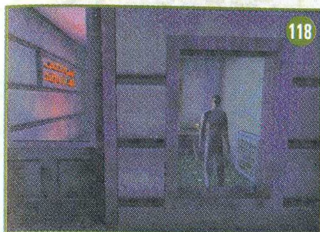












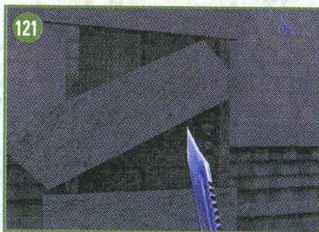


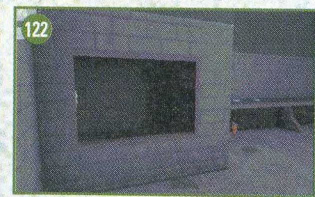
droit et d'aller sur la droite en logeant les murs afin de ne pas vous faire repérer par les robots. Vous arriverez ensuite sur une palissade qui vous permettra de monter sur le toit **(Photo 130)**. Ne cassez pas la verrière pour éviter de faire du bruit et placez-vous sur la gauche pour sniper un garde qui se trouve près d'une fenêtre **(Photo 131)**. Sautez ensuite sur l'arche pour grimper tout en haut. Faites-le tour et liquidez les deux gardes qui patrouillent sur le pont, puis entrez dans le bâtiment est, et descendez dans la bibliothèque pour récupérer une clé qui se trouve derrière un pupitre **(Photo 132)**. Après avoir récupéré la clé, descendez les escaliers qui se trouve au fond à droite pour arriver dans le baraquement des commandos. Prenez la clé qui se trouve sur la table, puis allez dans la chambre pour trouver un item près du lit qui vous permettra d'upgrader une de vos armes **(Photo 133)**. N'oubliez pas de regardez le Data Cube qui se trouve sur la petite table afin de récupérer quelques codes.

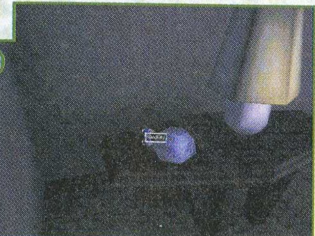


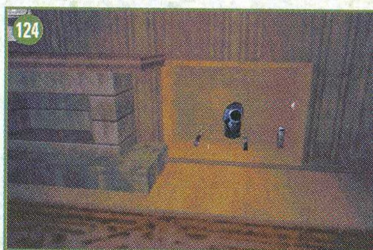


Remontez ensuite tout en haut de la tour pour passer sur la passerelle. Descendez tout en bas pour accéder aux cuisines pour parler au cuisinier, puis éliminez les deux gardes qui se trouvent au coin du feu **(Photo 134)**. Remontez au premier étage et allez à gauche pour redescendre. Avancez doucement et à la première bifurcation, allez à gauche pour monter des escaliers. Attention au garde qui patrouille. Lorsque vous serez en haut des escaliers, entrez dans la pièce placée à droite et neutrali-



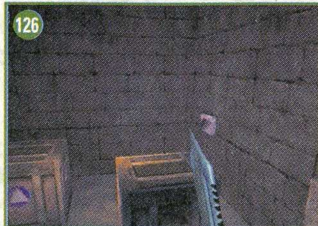




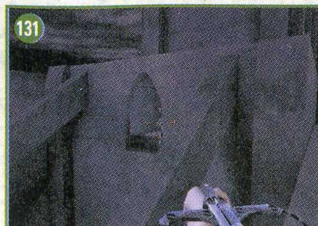




sez la fille. Récupérez tous les items qui se trouvent dans la chambre, puis redescendez ouvrir la porte blindé en entrant le code 1942. L'ordinateur qui contrôle les caméras se trouve tout au fond de la pièce si vous voulez le pirater. Ressortez de la pièce lorsque vous aurez tout ramassé, allez à gauche puis à droite pour arriver dans une autre pièce, dans laquelle vous devrez faire attention à la caméra et à la mitrailleuse. Ouvrez la porte blindée en composant le code 0022, puis descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Lorsque vous arriverez dans la salle, vous tomberez sur Ghunter : répondez-lui avec la première phrase que vous verrez à l'écran afin de ne pas avoir à lutter contre lui **(Photo 135)**. Utilisez ensuite l'ordinateur puis vous rendre à la station de métro. Lorsque vous serez dans le hall, allez à droite en direction du sud. Une fois sur le quai, allez à gauche pour rencontrer Toby **(Photo 136)**.

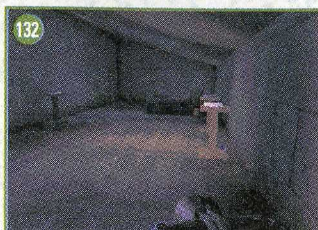






PARIS - MORGAN EVERETT'S HOME

Allez dans la salle de bain pour récupérer une clé, puis prenez les escaliers qui se trouvent à l'est. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un laboratoire où vous rencontrerez Morgan Everett (Photo 137). Piratez l'ordinateur et récupérez tout ce que vous pouvez . Si vous voulez visiter l'aquarium, actionnez le panneau qui se trouve sur le mur. Continuez d'avancer pour retrouver une vielle connaissance puis passez dans la pièce suivante (Photo 138). Ouvrez la porte pour discuter avec une étrange machine (Photo 139). Récupérez la clé qui se trouve sur la table, puis allez dans la salle de bain pour actionnez le miroir. Servez-vous de la clé pour ouvrir la grille, puis piratez l'ordinateur. Vous arriverez dans une salle où vous verrez un homme enfermé dans un caisson (Photo 140). Avancez pour lui parler, puis retournez voir Everett. Faites un ou deux aller-retour pour avoir le fin mot de l'histoire, puis débranchez-le. Retournez dans le salon et ouvrez la porte blindée avec une des clés que vous avez trouvées, avant de parler au mécano (Photo 141). Apparemment, il y a un coup fourré qui se prépare. Neutralisez le mécano en douceur, puis retournez voir Everett pour lui faire part de vos appréhensions. Lorsque vous retournerez à l'hélico, le pilote trouvera une bombe, qu'il désamorcera. Ouvrez la petite grille située sur la machine jaune, puis prenez votre hélico (Photo 142).



VANDENBERG - COMMAND

Vous arriverez sur le toit d'un bâtiment où vous rencontrerez une scientifique qui vous donnera un code (Photo 143). Ne tirez pas du toit et descendez par les escaliers. Prenez garde à la caméra qui se trouve dans les escaliers, puis piratez l'ordinateur pour ouvrir les portes. Passez ensuite dans la pièce suivante en avançant doucement, et montez sur le grillage qui se trouve au-dessus afin d'aligner les deux gardes postés derrière (Photo 144). Lorsque vous les aurez neutralisés, ne prenez pas l'ascenseur mais passez par la grille qui se trouve au-dessus. Une fois en bas, ne sautez pas tout de suite mais essayez d'éliminer les trois gardes qui rôdent dans le secteur. Lorsque la voie sera libre, éliminez le garde qui se trouve sur la passerelle, allez vers la gauche, et prenez la deuxième porte au fond à gauche. Lorsque vous serez dans la pièce, allez vers la gauche et soulevez la grille d'aération pour trouver le cadavre d'un mécanicien et une clé (Photo 145). Entrez le code 5868 dans la machine avant de quitter la pièce. Montez ensuite à l'étage pour supprimer les deux gardes, en prenant soin de ne pas dégommer la scientifique. Ramassez tous les items qui se trouvent dans le secteur, puis redescendez pour aller pirater l'ordinateur au











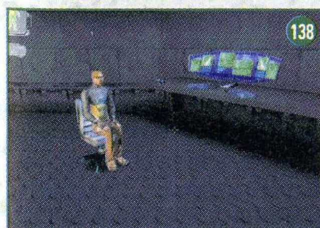


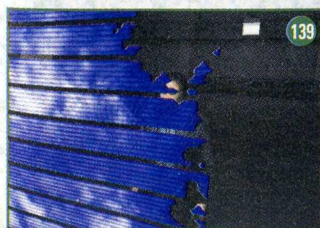




fond du couloir. Prenez l'escalier et allez près du bureau afin de dégommer les gardes placés en haut. Redescendez lorsque ceux-ci seront inoffensifs, puis neutralisez l'alarme qui se trouve dans le couloir. Entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre gauche, puis parlez au scientifique **(Photo 146)**. Discutez ensuite avec la scientifique qui se trouve devant la baie vitrée, puis allez à droite pour entrer dans la pièce inondée **(Photo 147)**. S'il vous manque une compétence, vous en trouverez une sur une table, mais prenez garde de ne pas vous mouiller les pieds. Maintenant, vous allez sortir mais il est préférable d'éviter la porte d'entrée. Remontez sur le toit et allez vers le sud-ouest en direction de deux tours **(Photo 148)**. Prenez de l'élan et sautez dans l'eau. Récupérez les munitions qui se trouvent dans les caisses, puis allez vers l'ouest. Eliminez les deux gardes qui patrouillent dans la tour, puis allez dans la machinerie pour entrer le code 5868 que vous a donné la scientifique sur le toit lorsque vous êtes arrivé **(Photo 149)**. Faites le tour de la base pour éliminer les gardes en priorité, avant de vous occuper des robots **(Photo 150)**. Lorsque vous aurez éliminé les quatre, faites un tour dans le hangar des robots, puis dans le centre de commande numéro un pour parler à un autre scientifique **(Photo 151)**. Visitez tout le bâtiment et montez sur le toit pour récupérer des munitions, puis descendez par la trappe placée à côté des vestiaires. Avancez ensuite dans le couloir en prenant garde aux araignées Traversez le champ des rayons laser en essayant de ne pas les couper si vous n'avez rien pour les désactiver **(Photo 152)**. Vous avez aussi la possibilité de pousser un baril sur les rayons, ce qui provoquera l'apparition de deux araignées, mais vous pourrez ensuite passer tranquillement. Pour ouvrir la porte, appuyez sur le bouton numéro un de la console qui se trouve jute avant l'ordinateur que vous avez piraté. Lorsque vous aurez passé la porte, allez sur la droite pour ouvrir la grille d'aération. Allez à gauche et ouvrez une autre grille pour tomber dans une salle inondée. Récupérez la clé qui se trouve en dessous du cadavre, puis passez par le tunnel. Remontez les marches pour revenir au point de départ, puis ouvrez la grille grâce à la clé que vous avez récupérée. Montez ensuite sur les conduits pour traverser la pièce radioactive sans encombre **(Photo 153)**. Récupérez tous les

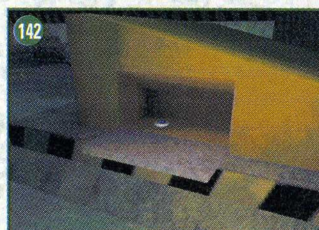




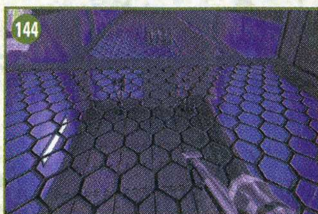








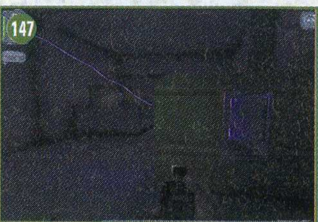



144

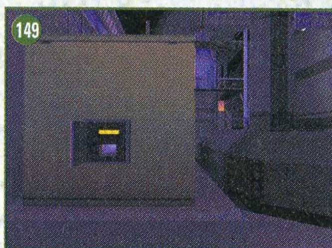
items qui vous intéressent dans la pièce suivante et servez-vous du pupitre pour remonter **(Photo 154)**. Avancez et récupérez la clé près du cadavre ainsi qu'un multitool, puis prenez l'échelle. Vous êtes revenu au point de départ. Allez à gauche et montez les escaliers puis maintenant que vous avez la clé, allez ouvrir la porte blindée qui se trouve de l'autre côté de la passerelle **(Photo 155)**. Descendez pour arriver dans une salle remplie de personnes à qui vous devrez parler **(Photo 156)**. Allez ensuite dans la salle qui se trouve à côté, récupérez la clé sur la poubelle à droite, actionnez l'interrupteur qui se trouve sur le panneau pour faire descendre l'ascenseur et désactivez les panneaux de contrôle, puis servez-vous de l'ordinateur qui se trouve sur la plate-forme pour envoyer un message **(Photo 157)**. Retournez voir ensuite les scientifiques pour avoir quelques informations. Ressortez et montez tout en haut pour ouvrir la pièce avec la clé que vous avez trouvée. Sortez du bâtiment et allez vers le nord-est pour trouver l'hélico **(Photo 158)**.


145


146


147


148


149

VANDENBERG - GAS

Avancez vers le sud, pour trouver deux personnages avec lesquels vous devrez parler afin qu'il vous remettent une clé **(Photo 159)**. Allez derrière eux pour trouver un cadavre derrière un bloc de pierre, auprès duquel vous récupérerez une clé. Retournez à la cabane qui se trouve à l'opposé pour ouvrir la porte, puis engagez-vous dans le conduit. Lorsque vous sortirez, essayez d'éliminer discrètement le garde qui patrouille près de la palissade, puis le commando qui se ballade derrière la station. Avancez doucement et éliminez tous les ennemis en faisant le moins de bruit possible. Lorsque la place sera nette, allez libérer l'otage qui se trouve dans le deuxième bâtiment **(Photo 160)**. Avant de prendre l'hélico, fouillez les camions ainsi que la citerne, afin de récupérer des munitions supplémentaires.

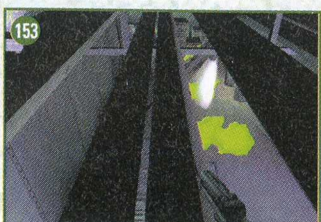

150


151


152

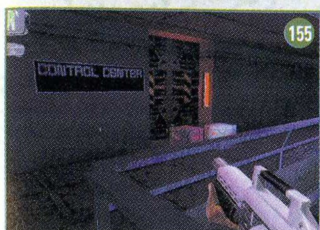
NEW WEST COAST - SUB BASE

Vous allez vous diriger vers le sud. Vous pouvez passer dans l'eau en nageant le long du quai ou esquiver les deux robots pour éliminer le garde qui patrouille près du pilier **(Photo 161)**. Piquez la clé qui se trouve sur lui, puis allez dans la petite baraque au fond pour récupérer deux autres clés. Retournez près du pilier et entrez


153



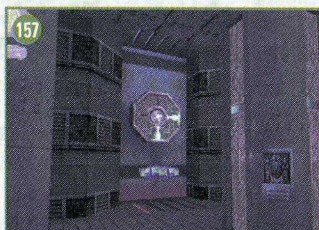
154



155



par la porte blindée. Montez les marches et avancez doucement pour ne pas faire de bruit, puis dégommez le garde qui patrouille sur la passerelle. Lorsque vous serez en haut, détruisez rapidement la caméra placée dans la pièce de gauche. Ouvrez la porte blindée qui est sur la gauche en entrant le chiffre 12. Allez derrière les caisses pour soulever la trappe afin de récupérer des munitions ; ne passer pas ensuite par le conduit d'aération mais remontez pour faire le ménage. Lorsque la place sera nette, parlez au scientifique (Photo 162). Descendez dans les profondeurs de la station pour passer sur la passerelle qui se trouve à l'air libre, afin de rejoindre l'autre station où vous devrez voler un sous-marin (Photo 163). Éliminez le garde qui se trouve près de l'ascenseur puis descendez. Attention à la caméra qui se trouve juste au-dessus de l'ascenseur, puis piratez l'ordinateur qui se trouve près de la caisse. Continuez d'avancer pour parler à une scientifique, puis neutraliser les gardes (Photo 164). Piratez l'ordinateur pour ouvrir les portes du hangar où se trouve le sous-marin. Allez dans le hangar et parlez avec le mécano, puis prenez le sous-marin de droite (Photo 165). Montez au deuxième niveau pour arriver au niveau d'un bassin dans lequel nagent deux monstres (Photo 166). Montez ensuite au troisième et neutralisez le système de sécurité. Prenez la porte de gauche, puis avancez dans le couloir ; sur la gauche, vous trouverez un

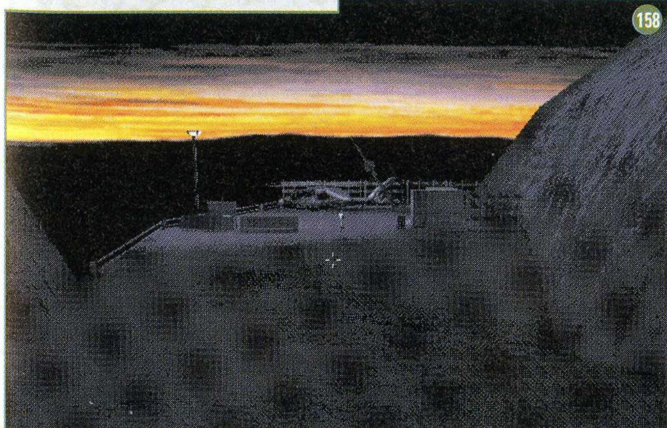


157



159

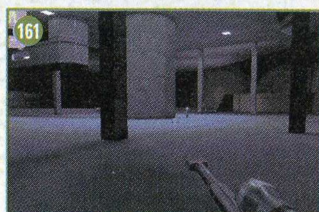
156



158

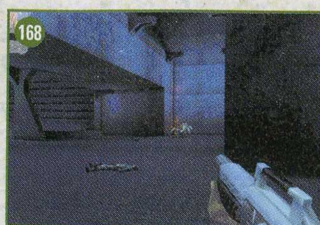


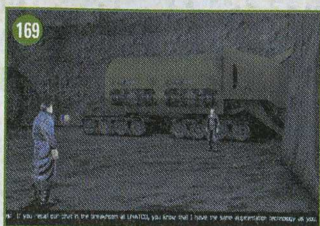
160



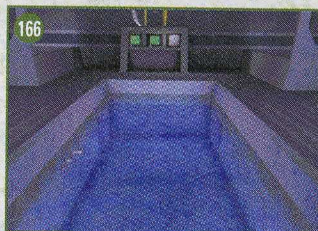
161







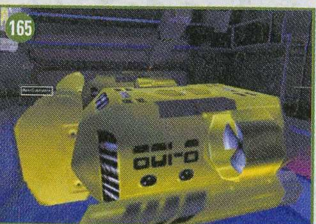
cadavre avec une clé. Cette clé vous permettra d'ouvrir la porte qui se trouve au fond du couloir. Traversez le laboratoire, puis descendez avec l'échelle qui se trouve au fond. Dégommez la bestiole puis allez ouvrir la porte en entrant le code 5690. Avancez jusqu'à arriver dans une espèce de grotte (**Photo 167**). Faites gaffe aux bestioles, et allez dans l'ouverture qui se trouve sur la gauche pour récupérer la clé placée sur la table. Allez au fond de la grotte pour ouvrir la porte avec la clé que vous venez de récupérer,



puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une nouvelle structure métallique. Visitez les deux chambres du fond puis descendez. Là encore, regardez ce qui vous intéresse puis prenez l'ascenseur qui se trouve au fond. Sortez de l'ascenseur et faites gaffe à la grenade sur le mur de gauche. Vous arriverez devant une barrière de rayon laser, que vous pourrez désactiver. Si vous n'avez pas les moyens de le faire, passez par le conduit d'aération placé derrière. Tirez sur un des ventilateurs pour accéder à la pièce qui se trouve en dessous. Vous arriverez ensuite dans une salle où se balade une grosse araignée (**Photo 168**). Lorsque vous l'aurez explosée, visitez les deux petites salles de part et d'autre, puis allez prendre l'ascenseur placé au fond. Lorsque vous arriverez en haut, neutralisez les deux mitrailleuses qui se trouvent à gauche et à droite, puis piratez l'ordinateur à droite de la rampe. Allez ensuite dans l'autre salle et piratez l'ordinateur qui se trouve sur la droite afin de remplir votre objectif. Maintenant, vous devez retourner à la première base par laquelle vous êtes arrivé. En arrivant de nouveau dans la grotte, vous allez tomber sur un os et je vous conseille d'utiliser ce que vous avez de plus puissant pour vous en débarrasser (**Photo 169**). Faites attention de ne pas vous faire avoir lorsque vous retournerez au sous-marin et prenez le bon si vous voulez repartir. Lorsque vous serez revenu dans la première base, allez sur le toit pour prendre votre hélicoptère.



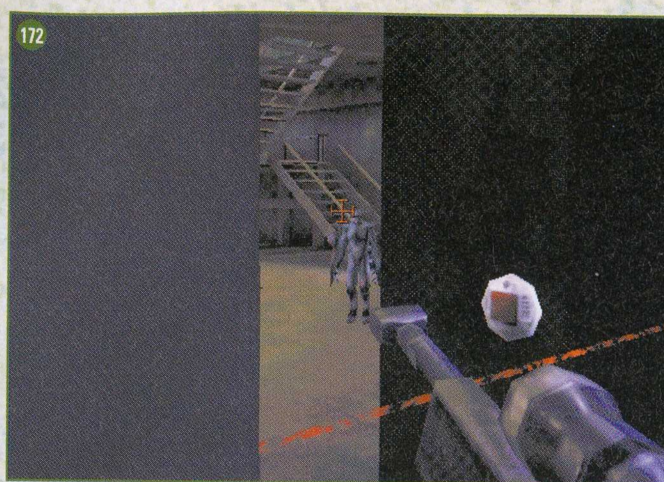






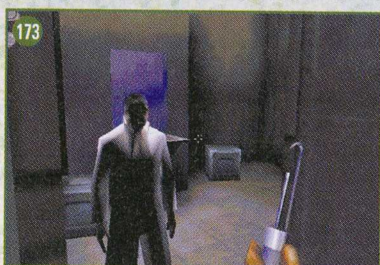

170


171

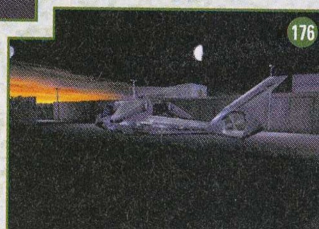

172

NEW WEST COAST – MISSILE SILO

Lorsque vous arriverez dans cette nouvelle zone, plaquez-vous tout de suite contre la palissade afin de ne pas vous faire sniper par le garde qui se trouve sur la tour à droite. Allez ensuite vers le sud en éliminant les chiens qui tournent autour de la base. Avancez doucement près de la baraque où se trouvent les gardes afin de les écouter puis si vous avez une grenade à gaz, profitez-en **(Photo 170)**. Montez à l'étage et entrez le chiffre 12 pour accéder au grenier **(Photo 171)**. Traversez la passerelle pour entrer dans la base. Prenez garde aux robots. Entrez ensuite dans le premier bâtiment et passez par le conduit d'aération pour éliminer les deux gardes dans la salle de contrôle. Récupérez ensuite la clé sur l'étagère, puis montez au premier pour prendre la passerelle qui vous permettra de passer dans le deuxième bâtiment. Lorsque vous arriverez dans l'autre bâtiment, soulevez la grille d'aération qui se trouve à gauche de la machine et entrez-y. Descendez les escaliers et entrez le code 8456 pour ouvrir la porte du silo. Passez la troisième porte et traversez le couloir pour arriver sur une barrière de rayon laser **(Photo 172)**. Éliminez le commando puis essayez d'attirer les trois Men in Black qui se trouvent à l'étage. Si vous avez des grenades, vous n'en ferez qu'une bouchée. Juste après la barrière de rayon laser, allez à gauche pour trouver un scientifique enfermé dans une pièce **(Photo 173)**. Faites le tour de la pièce, et ramassez tout les items que vous trouverez, puis montez dans la salle de contrôle. Appuyez sur le bouton de la console pour libérer l'ordinateur qui se trouve sur la gauche **(Photo 174)**. Maintenant, redescendez et passez par la porte qui est ouverte et placez-vous au bout du couloir pour sniper les gardes **(Photo 175)**. Passez ensuite par la petite trappe qui se trouve au sol pour arriver tout en bas. Appuyez sur le bouton qui se trouve sous l'eau pour appeler l'ascenseur. Montez les étages un à un et éliminez tous les ennemis que vous rencontrerez, puis prenez l'échelle pour récupérer l'hélicoptère qui se trouve au-dessus **(Photo 176)**.


173


175


176



174

Capt'ain Ta Race

YBAG

En détresse

« En Détresse », comment ça marche ? Meuh non, c'est pas vraiment sorcier, z'allez voir...
- Oh, la belle question d'ami joueur bloqué ! Meuh, c'est que j'ai une furieuse envie (pas de meugler, hein...) de répondre, moué.
- Joie ! Joie ! J'accointe la réponse avec le numéro de la question ! Hop, je l'introduis dans le courrier : crack@joystick.fr
- Quoique ça serait-y pas mieux si je scribouillais à « Joystick, EN DÉTRESSE, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex » ?
- Pour la peine, j'y colle une question en prime. Voudrais ben sortir des cachots de Porcherie Blues IV, moué...

Questions

HIDDEN AND DANGEROUS

Je suis coincé dans le deuxième niveau de la deuxième campagne, où il faut rejoindre le bateau et partir avec ce dernier. Pour cela, normalement, il faut aller chercher l'équipement civil près du fil où sèche le linge. Quand je suis en civil, je vais rejoindre le bateau, et les soldats ennemis me tirent dessus malgré mon uniforme. Est-ce un bug, et que dois je faire ? Merci d'avance

Réf. : N°11902, KillerGreg

SOLDIER OF FORTUNE

Pourriez-vous m'aider pour l'excellent Soldier of Fortune ? Je suis bloqué dans la mission de l'abattoir. Je suis dans la deuxième partie du niveau, j'ai suivi le chemin du bétail comme Hawk me l'a dit, et là, après être passé dans une sorte de grange à ciel ouvert où l'on a l'occasion d'exploser quelques vaches, j'arrive dans une salle avec deux portes : une à droite et une à gauche, toutes deux verrouillées. Je suis alors en contrebas de la salle, dans le couloir réservé aux vaches. En face de moi, il y a une grosse porte à barreaux, elle aussi verrouillée. Je peux voir la suite du couloir que je dois emprunter à travers cette porte ; c'est donc par là qu'il faut passer. Comment l'ouvrir ou comment continuer dans ce niveau ? Merci d'avance.

Réf. : N°11903, Schtoupsi

THIEF

À tous les lecteurs de Joystick, et spécialement au lecteur qui m'a aidé dans Thief : Dark Project. Je suis à nouveau coincé dans ce superbe jeu, please faites quelque chose. Pour sortir du niveau de la cathédrale, au moment où je dispose le prêtre Renault dans sa tombe, il me dit que je dois trouver un bouton quelque part pour sortir du niveau. Comme j'ai la version anglaise, je ne comprends pas ce qu'il dit. Help et merci d'avance.

Réf. : N°11901, Anne

GABRIEL KNIGHT 3

À l'aide ! Je suis complètement bloqué dans Gabriel Knight 3. Je suis au jour 2, dans la tranche 10h00-12h00 et je peux entrer dans toutes les chambres sauf celle de Mosely. J'ai déjà récolté trois empreintes, la carte et les deux documents. J'ai tout entré dans Sidney, mais je n'arrive plus à trouver quoi faire d'autre pour avancer. Pourriez-vous m'aider ? Merci.

Réf. : N°11904, Jean-Christophe

PHANTASMAGORIA 2

Dans Phantasmagoria 2, je suis bloqué au premier chapitre. Après avoir été brutalisé par l'Hécatombe et dragué (qui a dit harcelé ?) par Thérèse, l'ordinateur de Curtis me demande un mot de six lettres qui change tout le temps. J'ai essayé plusieurs combinaisons, mais je n'ai rien trouvé. Le dossier intitulé Archives est lui aussi verrouillé par un code (que je n'ai pas trouvé non plus). Au secours ! ! !

Réf. : N°11905, Moi...

DIABLO 2

Je lance mon appel à tous les experts rôlistes de cette Terre, afin que les plus expérimentés d'entre eux m'éclairent sur mon sujet. Dans le grandiosement prenant Diablo 2, on peut rencontrer plusieurs types d'objets, que l'on distingue par leur rareté (leurs noms sont écrits de différentes couleurs dans l'inventaire). La plupart des objets uniques et essentiels à l'aventure, comme le « cube Horadrim », sont impossibles à revendre. Cependant, je possède un objet, « la jambe de Wirt », qui n'est donc aucunement vendable, et je me demande en quoi elle est censée me servir. Je la possède depuis belle lurette (depuis la 1re map, et j'ai déjà fini le jeu) et elle ne m'a strictement pas servi, sauf comme arme. La question est donc : qu'en faire ? Je la jette ? JE FAIS QUOI ? Elle sert à quoi cette jambe de m.... ? Grand salut à l'humble joueur qui saura me répondre.

Réf. : N°11906, Sir Aragorn

FALLOUT 2

J'ai un petit blem dans Fallout 2, on pourrait dire ! Voilà ma situation : je suis devenu esclavagiste à la fosse, et je me rends compte que c'était une erreur, car dans toutes les villes où je me rends, on ne m'apprécie pas trop, en particulier à la RNC. C'est pourquoi je demande votre aide. J'aimerais trouver un moyen de ne plus être esclavagiste, et sans recommencer une nouvelle partie car je n'en ai plus le courage. Tant que j'y suis, vous n'auriez pas des codes ? Merci d'avance.

Réf. : N°11907, Jack



Réponses

BATTLEZONE 2

Réf. : N°11603, Ltd Kazatchok

Salut, Kazatchok. J'ai eu le même problème dans ce niveau (bug), alors j'ai recommencé une campagne, et à la fameuse mission, je n'ai pas sauvegardé. En tuant Shabayev au canon, j'ai pu accéder à la suite des missions du côté des Russos-Américains. Normalement, pour continuer en

ISDF, tu dois stopper le remorqueur, détruire Shabayev, et ramener le remorqueur. Mais pour jouer les Scions, il ne suffit pas de laisser les choses comme elles sont à ta rencontre de Shabayev. Il t'aurait fallu la suivre jusqu'au nord-est de la carte. Si tu ne l'as pas fait, et que la campagne Scions se charge, alors il s'agit bien d'un bug. Dans ce cas, tu peux utiliser les cheat codes pour recommencer (Joystick n^os^115 et 117).

MNSG, Colargol, Grizzli hein, Brice

MESSIAH

Réf. : N°11606, Simon

En fait, après avoir suivi le conteneur qui stoppe avant une grande porte, hé bien... Il faut quitter son hôte et sauter sur le conteneur, puis sauter sur la corniche un peu plus haut. Cette corniche mène à un boîtier de contrôle qui laisse sept secondes la porte ouverte. Après, ça devient un jeu de plate-forme. Et voilà, le pire reste à venir. Bonne chance.

BH

THE SIMS

Réf. : N°11607, Carpanta

Salut l'ami. Dans ce jeu, apparemment, tu ne peux pas t'inviter chez tes voisins, même en utilisant le téléphone. C'est triste, oui je sais ! Mais tu peux quand même te brouiller avec tes voisins : il suffit que tes Sims soient suffisamment de mauvaise humeur et de les faire discuter alors, en évitant les personnes avec qui ils ont des affinités. De même, quand les raseurs sonnent à ta porte, ne va pas leur ouvrir et les saluer. Parfois, ils rôdent quelque temps avant de repartir piteusement. Amuse-toi, mais n'oublie pas que l'avancement, dans certains métiers, nécessite d'avoir un minimum d'amis, ce qui t'oblige à supporter les pilleurs de frigo.

Sim-Hilaire

MIGHT & MAGIC 7

Réf. : N°11702, Sandra + Patrick

- Pour le problème des clés qui ne rentrent pas à leur place à Celeste, dans les « murs de Mist » (c'est vrai que c'est dur) : c'est un bug, et il faut appuyer sur la barre d'espace pour faire entrer la clé. Dès que la souris ne fonctionne pas, il faut utiliser à nouveau la barre d'espace. Sur la toute petite île, dans la même carte, se trouve un magasin d'armes ou d'armures où il était impossible d'entrer en cliquant : avec la barre d'espace, cela devient possible. Autre méthode : essayer de cliquer sur le poteau, ailleurs que sur la serrure. Il faut bien sûr activer les poteaux dans l'ordre. Si mes souvenirs sont bons : pilier de gauche, pilier de droite, puis pilier du centre. Si cela ne marche pas, c'est qu'il faut appuyer sur l'interrupteur au-dessus du pilier du centre avec le personnage qui porte la clé, sans essayer de l'insérer dans la serrure. Au bout de quelques essais, ça devrait marcher. De plus, pour te faciliter la vie, il faut rentrer dans le Prytané en étant invisible. Ne t'approche pas trop près des monstres tout de même, sous peine de redevenir visible. Et là, bonjour la galère.

- En ce qui concerne le vase, surprise, c'est un autre bug, mais je crois que ça n'est valable que pour la version française. Le vase n'est pas dans le jeu. Pour l'avoir, il faut trouver un utilitaire de triche qui permettra de modifier les persos, et par conséquent de rajouter ce fameux vase. On peut le trouver facilement sur le Net. Concernant le vase chez Markham, nous sommes trois à avoir fini le jeu sans jamais mettre la main dessus, ce qui semble confirmer le bug. Ne pouvant pas remplir cette mission, il ne sera pas possible non plus d'accéder au rang supérieur de la classe du voleur. En un mot, il ne faut pas jouer de voleur. Prendre un moine, c'est mieux.

Yog-Sothoth, Pauline, Nicolas, Monsignor Moka

HALF-LIFE

Réf. N°11704, Gordon Coinceman

Salut Gordon, alors comme ça on s'amuse à trucider de l'alien dans ce super-jeu qu'est Half-Life ? Sache que les rigolos n'ont pas leur place dans le monde extraterrestre. En fait, ton problème de saut est simple à résoudre (et moi-même je l'ai connu longtemps, avant de tomber sur la magie du hasard). Comme tu l'as précisé, c'est le Jetpack qui va te permettre de sauter très loin. Pour cela, prends de l'élan (ou un caribou, ha ha ha !) et accroupis-toi juste avant de sauter. Tu verras, tu sauteras beaucoup plus loin et tu arriveras jusqu'à la plate-forme. Attention, cette opération doit être extrêmement rapide, sinon tu pourras une fois de plus embrasser les étoiles. Remarque que tu peux t'entraîner au super-saut lors des parcours d'obstacles (eh oui, ça sert !) de début de jeu. Voilà, avec ça, tu devrais passer au bout de quelques essais. Bon courage, car jusqu'à maintenant seulement, ce jeu n'était qu'un jeu d'enfant...

Général Tom, Archi, Le pingouin crevé, L'habitant de l'Abri...

PLANESCAPE TORMENT

Réf. : N°11706, Daniel

Salut coco. Avant de te répondre, je te conseille de ne pas aller bouffer de pizzas pendant les chargements et les mini-cinématiques, sinon tu rates plein de détails ! Parce qu'en fait, ton ami craniesque (eh oui, c'est un mec pas une fille : écoute-le parler) a laissé TOUT son inventaire par terre quand il s'est fait enlever par les deux gros rats. Donc soit un de TES personnages l'a ramassé et tu n'as pas fait attention, soit tu ne l'as pas vu par terre à l'endroit ou Morte s'est fait enlever ! Il te suffit alors d'aller à l'endroit où il s'est fait kidnapper (c'est à dire à l'entrée de la zone) et là, tu verras au sol tout l'équipement du mort le plus bavard de la création. J'espère que t'es pas trop vert ! (Daniel... Vert... allez 7/10).

Pipou, Devast, Sumo, PYB, Arsenick...

CAESAR 3

Réf. : N°11707, Claudius Vindicatus

Ave Claudius Vindicatus ! Auxiliator te saluo. Quand une légion romaine attaque ta cité, cela signifie que l'estime de César est très faible. Pour la remonter, envoie les biens qu'il réclame, offre-lui de temps en temps des cadeaux, et surtout ne t'attribue pas un salaire supérieur à ton rang. En mode bâtisseur, tu es citoyen : ton salaire est donc de zéro, et normalement, César te laisse tranquille. Si tu veux te fritter avec lui, choisis une mission où une activité militaire est signalée : tu pourras alors construire casernes, forts et autres structures défensives. Dans la campagne, il faut aller jusqu'à la 4e ou 5e mission pour commencer à te battre. Si tu ne peux pas construire d'éléments militaires, alors vénère tes dieux plus souvent, surtout celui de la guerre (Mars), fais-lui des éléments de culte (le plus possible) et des fêtes. Il te protègera de tes ennemis. Carthago Delenda est !

Scipion l'Africain, Scattolik

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Réf. : N°11803, Dark Sniper

Salut à toi, Dark Sniper. Je crois que je vais pouvoir éclairer ta lanterne car LBA deuxième du nom traîne encore sur mon disque. En fait, le fragment qui te manque est le moins dangereux à avoir. Tout d'abord, tu dois posséder une pioche (en principe, tu l'as déjà ; sinon va en acheter une au bazar de l'île). Ensuite, quand tu arrives sur l'île par l'aéroglisseur, va vers le complexe industriel en suivant le chemin. À la sortie du bled, tourne à gauche après la dernière maison, tu devrais voir un palmier (c'est le parasol naturel dont parle la lettre). Une fois au palmier, regarde vers le bazar où tu as eu la pioche et fait 5 pas en mode sportif (en effet, il y a 2 arches et 3 lampadaires dans le village), regarde vers la mer : il y a une petite fosse remplie d'herbe. Creuse dedans et tu obtiendras le fragment tant convoité. Tu ne peux pas te tromper, il n'y a qu'un seul palmier en dehors du complexe. Si tu ne le trouves pas, cherche sur l'Holomap : c'est situé juste derrière le bar. Bonne chance, tu touches au but.

Berth, Aeris

Jeux Crack

Ybag

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

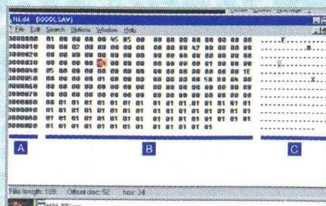
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts vous suffiront largement.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 98, sur le CD, dans le répertoire \DATA\PHARMACIE\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton « Pharmacie » du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer d'une astuce imaginaire dans laquelle il faudrait éditer une sauvegarde. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Bienvenue dans les JEUX CRACK. Vous y trouverez des trucs, astuces, bidouilles, patches... destinés aux jeux les plus courants sur PC, généralement pour les versions françaises. Tous ces trucs sont systématiquement testés. Pour toute suggestion, critique, idée d'amélioration, etc., écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

Voici un bon paquet de codes et trucs, pour ce SHMDPP (super heavy metal dégommeur à la première personne) en version française, clavier AZERTY. Pour accéder aux fonctions cachées de KPC, il faut d'abord activer le mode développeur. Allez dans le répertoire du jeu et entrez dans le dossier nommé « profiles ». Ici sont conservées les configurations pour chacun de vos personnages sous la forme « nom_du_profil.cfg ». Choisissez le fichier du personnage avec lequel vous voulez tricher (faites une copie de votre cfg initial, au cas où) et chargez-le dans un éditeur de texte comme Notepad. Cherchez la ligne : « Developer » « 0 » et remplacez le 0 entre guillemets par 1, puis sauvez le fichier.

À présent, lancez le jeu, choisissez le nom de profil modifié avec Notepad. Une fois une partie en cours, passez en mode console en appuyant sur la touche [%] (pour cent, à côté de [M]). Tapez l'un des codes suivants suivi par [Entrée] et retournez au jeu en ré-appuyant sur [%] :

NEXTARMOR	Augmente le niveau d'armure et de santé d'un cran
PREVARMOR	Diminue le niveau d'armure et de santé d'un cran.
NOCLIP	Active/Désactive le mode passe-murailles.
CHASECAM	Active une vue externe du personnage. Retapez le code pour choisir l'une des cinq possibilités.
SPECTATOR	Active/Désactive le mode Vol (regardez l'endroit où vous voulez aller et avancez dans sa direction).
NEXTMONSTER	Téléporte à l'endroit du prochain monstre.

Il y a encore d'autres codes, mais ils ne marchent pas à partir de la console. Pour les utiliser, une fois dans le jeu, allez dans le menu de configuration du clavier. Déplacez-vous à la fin des commandes clavier.

Deux menus secrets (Bascule ATH et CODES DE TRICHE) permettent d'attribuer des touches à de nouvelles fonctions d'affichage ou de triche. Attention, choisissez bien une touche non utilisée par d'autres commandes.

Par exemple, pour activer l'invulnérabilité, cliquez sur la ligne de ce nom, et appuyez sur [Entrée], puis sur [I] (et rien d'autre). Ressortez par « Retour » et reprenez le jeu. Appuyez sur I, et vous êtes en mode Dieu ; ré-appuyez pour revenir en mode mortel. D'autres codes ainsi accessibles :

GIMMIE GIMMIEGIMMIE	Donne toutes les armes.
FAIRE DÉFILER CATÉGORIE DE JOUEUR	Changer pour un autre membre de Kiss.
RECOMMENCER LE NIVEAU	Comme son nom l'indique…
CIBLAGE DES MONSTRES	Rend les monstres insensibles à votre présence.

Il y a également d'autres codes moins intéressants (DEBUG1, DEBUG2...). Si jamais vous faites des erreurs en modifiant votre configuration clavier, pour rattraper le coup, chargez dans Notepad le profil du joueur utilisé : en fin de fichier, vous trouverez vos commandes erronées dans des lignes « rangebind ». Supprimez la ligne fautive, sauvez. Chargez à présent le fichier « autoexec.cfg » qui se trouve dans le répertoire de jeu, et répétez la même opération que pour le profil.

DIABLO 2

Pourquoi ne pas s'occuper sainement en jouant à Diablo 2 version française 1.0 ? Voilà de quoi moins galérer, histoire de s'amuser encore plus. Des astuces, y'en a :

- Lors des attaques de groupes ennemis importants, tuez toujours en premier les monstres de type Shaman, Caverneux, Unraveler ou équivalent. Car même s'ils ne sont pas très coriaces, ils créent en permanence des monstres de base. Une grande quantité de monstres faibles peut rapidement devenir un problème, spécialement si vous êtes cerné dans le coin d'une grotte par exemple.
- N'oubliez pas de reculer immédiatement après avoir brisé un vase, tué un zombi, ou ouvert un coffre. Cela permet d'éviter très facilement les pièges et autres gaz suffocants.
- Le cube Horadrim n'est pas qu'un artefact magique de transmutation, il sert aussi de coffre de rangement. Emportez-le toujours avec vous, pour augmenter votre capacité de transport (il prend 4 cases d'inventaire, mais offre 12 cases de rangement).
- Avant de partir en exploration, prenez l'habitude de déposer systématiquement tout l'argent en votre possession dans votre coffre au campement. Ainsi, en cas de mort, vous ne perdrez pas tout votre or (pour récupérer tout votre matériel, utilisez l'astuce « dédoublement bizarre » de Joy 118).
- Ne négligez pas l'utilisation des ceintures : elles permettent de porter des potions ou antidotes en plus du sac, allégeant d'autant la capacité de votre sac à dos. Plus la ceinture est de valeur, et plus elle permet de porter de potions (de 4 potions à plus de 16). Il existe des raccourcis clavier pour boire quasi instantanément les potions de ceinture. Cette possibilité d'employer de nombreuses potions de soin puissantes, rapidement, pendant les combats contre les chefs des monstres (Andarielle...) est capitale.
- Vous connaissez l'usage des parchemins de « portail des villes » qui crée deux portes reliées magiquement; l'une étant située au camp, et l'autre à l'endroit de votre choix. Normalement, une fois un portail ouvert, il est utilisable deux fois. Une fois pour rentrer au camp, et une fois dans l'autre sens, pour partir du camp. Mais savez-vous que si vous l'utilisez toujours dans le même sens (uniquement pour rentrer au camp par exemple), la durée d'utilisation du portail est infinie ? Une fois lassé de toujours emprunter le même portail pour rentrer, passez-le dans l'autre direction pour le détruire.
- Dans la première partie du jeu (Camp des Rogues), la forgeronne (Charsi) vous confie la quête d'aller récupérer son marteau magique resté dans l'abbaye. Une fois la quête accomplie, elle vous propose de transformer une de vos armes/armures en version magique comme récompense. Surtout ne vous précipitez pas. Avancez dans le jeu et attendez de trouver une très bonne arme, avant de la faire enchanter. Le cadeau de Charsi rajoute entre 3 et 5 pouvoirs magiques, ce qui donne une arme très puissante si l'objet de départ est bien choisi.

TRANSMUTATIONS À L'AIDE DU CUBE HORADRIM

- 3 potions de santé + 3 potions de mana = 1 potion de rajeunissement (quelle que soit la force des potions de départ).
- 3 potions de santé + 3 potions de mana + 1 gemme = 1 potion de rajeunissement total (quelle que soit la force des potions de départ et la qualité de la gemme).

- 3 gemmes du même type (topaze, rubis...) et de même qualité (fissurée...) = 1 gemme de qualité supérieure.
- 3 amulettes quelconques = 1 anneau magique.
- 3 anneaux magiques = 1 amulette magique (attention, les pouvoirs de l'anneau ou l'amulette obtenu sont assez aléatoires. À effectuer avec des objets magiques peu intéressants).
- 2 carquois de flèches = 1 paquet de carreaux d'arbalète.
- 2 paquets de carreaux d'arbalète = 1 carquois de flèches.
- 1 épieu (spetum, etc.) + 1 carquois de flèches = un paquet de javelines (quelle que soit la valeur de l'épieu, même magique, les javelines sont de la même qualité : normale).

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Rien de tel qu'un p'tit jeu de 'oitures. Si vous voulez découvrir toutes les pistes et toutes les voitures de Need For Speed Porsche 2000 version française sans vous casser la tête, il suffit de jouer en mode multijoueur. En effet, toutes les voitures et circuits sont là (plus de 80 véhicules), et rien n'oblige à courir contre d'autres concurrents. S'entraîner simplement en solo, à faire des chronos, et repérer les circuits, c'est déjà pas si mal. Donc, au menu principal, choisissez l'option « mutijoueur », puis sélectionnez « poste à poste-modem» ou « poste à poste IP », puis allez sur l'option « organiser ». Sélectionnez votre Porsche du jour dans « auto » et votre circuit dans « parcours », puis cliquez sur départ. Et 'oilà, en route !

- Argent facile en mode Évolution

Une fois que vous avez fait les quelques courses nécessaires pour réunir l'argent indispensable à l'achat d'une seconde voiture, allez acheter une voiture d'occasion au garage, puis allez en « réparer » et effectuez toutes les réparations nécessaires (option « moyenne »). Une fois que les mécanos auront terminé la remise en état, la valeur de la voiture sera plus grande que le prix total que vous aurez payé pour l'acheter et effectuer les réparations. Courez vite vendre votre machine et empochez le bénéfice. Répétez l'opération. Comme les voitures d'occasion sont en quantité illimitée, et qu'on peut en acheter et en vendre à volonté, l'épaisseur de votre porte-monnaie est tout aussi illimitée. Bien entendu, rien n'empêche d'acheter et vendre plusieurs véhicules à la fois, chouette...

DARK PROJECT 2

Vous êtes le voleur le plus adroit de la contrée ? Aucun sergent de ville ne résiste plus de trois secondes à votre matraque ? Essayez un peu quelques-unes des astuces suivantes pour pimenter vos aventures. Trucs et astuces pour la version française et US 1.18. Équipez-vous d'un éditeur de texte (Notepad...) et ouvrez le fichier USER.CFG (faites d'abord une copie de sécurité), qui se trouve dans le répertoire du jeu. Rajoutez alors l'une des commandes suivantes (tout au début par exemple) :

POUR AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

FailOnSee	Échec de la mission, dès qu'un ennemi vous repère.
FailOnKO	Échec de la mission, dès le premier ennemi assommé.
FailOnKill	Échec de la mission, au premier ennemi tué.

OUVRIR TOUS LES COFFRES/PORTES SANS CLÉ OU OUTILS DE VOLEURS
LockCheat

AUTORISE À TUER, QUEL QUE SOIT LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ MISSION
NoKillGoalCheat

ACCÉDER À LA MISSION DE SON CHOIX
Toujours en éditant USER.CFG, vous remarquerez 15 commandes commençant par un point virgule suivi de « starting_mission X » : il s'agit des commandes pour charger le niveau correspondant au nombre X. Ces commandes sont désactivées par le point virgule de début (équivalent à un REM, tout ce qui est derrière est considéré comme une remarque texte inoffensive, et non comme une instruction exécutable par le jeu). Pour lancer le jeu directement sur la mission de votre choix, retirez le point virgule devant « starting... », sauvez et lancez le jeu, puis choisissez « nouvelle partie ».

EARTH 2150

Rien de tel qu'un bon jeu de stratégie comme Earth 2150. Grâce aux codes suivants, vous aurez tout loisir d'expérimenter vos tactiques les plus délirantes sur la version française 2.8.7 de ce jeu. Une fois une partie chargée, commencez par appuyer sur [Entrée]. Une ligne de saisie s'ouvre alors au-dessus de la mini-carte. Tapez le code de validation du mode tricheur : « I_wanna_cheat ». Juste après, maintenez appuyées quelques secondes les touches [Shift droit] + [0 pavé numérique] + [Entrée]. À chaque fois que vous voulez utiliser un code de triche, appuyez d'abord sur [Entrée], puis tapez le code désiré et à nouveau [Entrée].

FIREWORKS	Dispose un grand champ de mines à l'écran.
ARMAGEDDON	Pluie de météores qui détruit tout.
BAD_TIME_ BAD_PLACE	Endommage toutes les unités à l'écran.
HASTA_LA_VISTA_ ENEMIGOS	Détruit toutes les unités et objets en vue.
I_HATE_ LIMITS #	Modifie le nombre maximal d'unités (# = nombre au choix).
I_LOVE_ THIS_GAME #	Ajoute # crédits supplémentaires (par exemple 100000).
LET_BE_ DARKNESS	Améliore la visibilité du terrain.
MASSACRE	Détruit tout objet, bâtiment dans un rayon de 8 cases.
NO_MORE_ SECRETS	Dévoile toute la carte.
NO_ONE_ HIDES	Dévoile toutes les unités.
SEE_YOU_ NEXT_LIFE	Pulvérise l'unité sélectionnée.
THE_HAMMER_ OF_THOR	Tue tous les ennemis dans un rayon de 8 cases
X-MAS_PACK	Répare et refait le plein de l'unité, du bâtiment... sélectionnés.

Note : les caractères séparateurs sont des « soulignés » (sauf le tiret de X-MAS) et non des tirets ; ces codes sont à taper en Azerty. Utiliser les chiffres en haut de clavier alphanumérique.

MIGHT AND MAGIC 8 DAY OF THE DESTROYER

Juste une ou deux astuces, histoire d'attaquer vaillamment le nouveau volet de M & M 8 en version française :

- Comme d'habitude, il est prioritaire, en début de partie, d'apprendre à tous ses personnages l'habileté ARC et de foncer se procurer ce type d'armes. Les flèches sont illimitées, et quelques bonnes volées transformeront rapidement vos adversaires en porcs-épics sanguinolents, sans grand risque pour vous. D'autant plus si vous fuyez tout combat au contact.

- Pour obtenir des objets magiques de haut niveau, il faut souvent tuer un monstre puissant et fouiller son corps (dragon, etc.). Le problème, c'est que ces artefacts magiques sont créés aléatoirement. Avant de fouiller toute bestiole super-puissante, commencez donc par faire une sauvegarde. Fouillez le cadavre. L'objet ne convient pas ? Rechargez la sauvegarde et fouillez à nouveau. L'objet sera différent à chaque nouvelle fouille. N'oubliez pas de faire réaliser l'opération par votre personnage le plus chanceux ; sinon, à quoi servirait la chance ?